
26
ВЕЛИКИЙ
DРАКОН
ПРЕDСТАВЛЯЕТ: БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ
MK3
ТАКТИКА БОЯ
НА ЗАБОРЕ — АНЕКДОТЫ MORTAL KOMBAT
DIZZY СНОВА С НАМИ
DOOM — ТАКОЙ ЗНАКОМЫЙ И РАЗНЫЙ
FLINTSTONES НА МЕГАДРАЙВЕ
THREE EYES STORY
DISNEYLAND
ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ
DONKEY KONG 2 — 102% СЕКРЕТОВ!
8 bit
Mega Drive
SUPER NINTENDO

ПРИЗЫ

ЦЕРЕМОНИЯ НАГРАЖДЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ 4-го ЭТАПА КОНКУРСА НА ЛУЧШЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ СОСТОЯЛАСЬ 25 МАЯ 1996 ГОДА.

Вот они, наши лучшие авторы, обладатели замечательных призов от компании БУКА.



На фотографии слева направо:
ПРОСТО СЕРЕГА, САША АРТЕМЕНКО, МИША ПРИВЕЗЕНЦЕВ *и* КОСТЯ ДАНИЛОВ, НАСТЯ ВАККЕР, РОМАН ЕРОХИН *и* ДИМА МАРКОВ.

Москвичи МИША ПРИВЕЗЕНЦЕВ и КОСТЯ ДАНИЛОВ с призом за 1-е место — приставкой 3DO.
НАСТЯ ВАККЕР из поселка Щапово с приставкой МЕГАДРАЙВ-2 — призом за 2-е место, которое она завоевала вместе с братом Максимом.
ДИМА МАРКОВ (г.Пушкино) с МЕГАДРАЙВОМ, полученным за 3-е призовое место в конкурсе.
А теперь не удивляйтесь: САША АРТЕМЕНКО из Торжка, разделивший четвертое-пятое место с СЕРЕЖЕЙ КОЗЛОВЫМ из Санкт-Петербурга, держит в руках не Супер Нинтендо, а приставку 3DO! Дело в том, что только-только ушел в печать 24-й номер журнала, в котором были названы победители и их призы, как в редакцию поступили еще два отличных описания, выполненных Сашей, да еще дополненных видеокассетами с записью прохождения игр (одно из них, "Crocodile Sir" уже опубликовано в 25 номере). Поэтому жюри конкурса сочло возможным вручить Саше такой же приз, какой присуждался за первое место.
Еще одна приставка 3DO вручена СЕРГЕЮ СПИРИНУ, который с присущей ему скромностью подписывается ПРОСТО СЕРЕГА, за наибольшее количество секретов. Нам особенно приятно сообщить читателям, что теперь СЕРЕГА стал сотрудником нашей редакции.
С удовольствием представляем вам РОМАНА ЕРОХИНА, ставшего победителем в номинации "Комикс". Между прочим, почти все драконы в последних номерах журнала — это именно его творчество! И что особо интересно — сам Роман никогда не встречался с Великим Драконом!

• • • • • •

К нашему огромному сожалению на награждение не сумели приехать остальные лауреаты конкурса: СЕРГЕЙ КОЗЛОВ из Санкт-Петербурга, С.М.БЕРДНИКОВ из Омска, ИВАНОВ из Томска и москвич ИВАН ОТЧИК. Им призы отправлены по почте.

КОНКУРС ПРОДОЛЖАЕТСЯ! С ЕГО УСЛОВИЯМИ ВЫ МОЖЕТЕ ПОЗНАКОМИТЬСЯ В 25 НОМЕРЕ, А ИТОГИ БУДУТ ОПУБЛИКОВАНЫ В НОМЕРЕ 30. НАШ НОВЫЙ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 21.

ВРУЧЕНЫ!

ДЛЯ ВРУЧЕНИЯ ПРИЗОВ ВСЕ ПОБЕДИТЕЛИ НАШЕГО КОНКУРСА БЫЛИ ПРИГЛАШЕНЫ В КАЧЕСТВЕ ГОСТЕЙ В МОСКВУ В ЦЕНТР МЕЖДУНАРОДНОЙ ТОРГОВЛИ НА 4-й МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ И АНИМАЦИИ "АНИГРАФ'96".





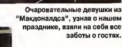


Те победители, которые присутствовали на "Аниграфе", завершили праздничный день вместе с не страдающими отсутствием аппетита сотрудниками редакции посещением кафе "Макдоналдс".



В ожидании гамбургеров с горячим шоколадом.





Очаровательные девушки из "Макдоналдса", узнав о нашем празднике, взяли на себя все заботы о гостях.

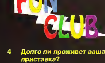


Читатели и редакция — один возраст, одни интересы, один коллектив! Жаль, девушек маловато.

ВЕЛИКИЙ D — ***твоя планета!***



ОДЕРЖАНИЕ



СООБЩАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ НАШ НОВЫЙ

ВНИМАНИЕ!
В следующем номере журнала будут названы ПОБЕДИТЕЛИ миниконкурса "Путешествие по журналу Великий D".

Конкурс "ДЕЛОВАЯ ЖЕНЩИНА" продолжается! Условия читайте на стр. 6

ВЕЛИКИЙ DРАКОН — ПОЧТОЙ!

НАЛОЖЕННЫМ ПЛАТЕЖОМ БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!

Журнал Великий D, номера с 21 по 25
Боевики — фантастика — приключения в играх
100 стр. — 13 тыс. руб. за номер
Оплата при получении журнала на почте.
Цена указана без почтовых расходов
(30-35% от стоимости заказа)

Заказать журнал можно, написав по адресу
117454, Москва, а/я 21

АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 21



ДОЛГО ЛИ ПРОЖИВЕТ ВАША ПРИСТАВКА?

ТЕСТ — АНАЛИЗ

(Автор: Captain America, г.Одесса, Украина)

1. Сколько часов в день Вы играете?

1 час — **5 баллов;**
1,5 часа — **4 балла;**
2 часа — **3 балла;**
Больше 2 часов — **1 балл.**

2. На каком расстоянии от телевизора Вы сидите во время игры?

3 метра — **5 баллов;**
2 метра — **3 балла;**
Меньше 2 метров — **1 балл;**
Как хочу, так и сижу — **0 баллов.**

3. На каком покрытии обычно стоит Ваша приставка?

На твердом — **5 баллов;**
На мягком — **2 балла.**

4. Часто ли Вы переносите приставку с места на место?

Нет — **5 баллов;**
Да — **3 балла.**

5. Нервничаете ли Вы, когда появляется надпись GAME OVER?

Нет, почти никогда, я спокойно жду следующей попытки для прохождения игры — **5 баллов;**
Только когда эта игра меня окончательно достанет — **4 балла;**
Довольно часто, так как многие игры ужасно сложные — **2 балла;**
Почти всегда — **0 баллов.**

6. Ваша приставка когда-нибудь ломалась?

Нет, никогда — **5 баллов;**
1-2 раза — **3 балла;**
Ломалась и много раз — **1 балл.**

7. Пытаетесь ли Вы сами починить компьютер, когда он ломается?

Нет, я доверяю только мастерам-специалистам — **5 баллов;**
Доверяю ремонт своему знакомому, у которого есть некоторый опыт в этих делах —**3 балла;**
Лезу в компьютер сам — **1 балл;**
Сам же от досады его и добиваю — **0 баллов.**

8. Бьете ли Вы при неудачах приставку или джойстик о пол, стены или потолок?

Нет, никогда, ведь приставка мне как друг — **5 баллов;**
Когда я в плохом настроении — **1 балл.**

9. Какими картриджами Вы пользуетесь?

Только фирменными — **5 баллов;**
Какие добуду, теми и пользуюсь — **3 балла;**
Только "китайскими", они дешевле — **1 балл.**

10. Вы когда-нибудь разнимали коробку картриджа, а после этого в него играли?

Ненавижу совать нос в то, в чем я плохо разбираюсь — **5 баллов;**
Любопытно бывает поглядеть на устройство — **3 балла;**
Дв, разнимал, но назад собрать не сумел и поэтому играл с самой платой — **1 балл.**

11. Вы хоть раз меняли джойстик, блок питания или кабели на новые, видя, что устройства начали барахлить?

У меня никогда ничего не барахлило — **5 баллов;**
Менял сразу же, как только они начинали барахлить — **4 балла;**
Менял, когда все средства заставить их работать переставали помогать — **3 балла;**
А я все время все меняю — **1 балл.**

12. Где Вы покупали приставку?

В фирменном магазине — **5 баллов;**
В магазине, где приставками торгуют вперемежку с утюгами — **3 балла;**
На рынке или у знакомого — **1 балл.**

13. Длина кабелей, которыми Вы пользуетесь, позволяет Вам во время игры свободно двигаться?

Да хоть из комнаты выскакивай или до потолка прыгай с джойстиком в руках —**5 баллов;**
Встать с места могу, но особо не разбежишься — **3 балла;**
А чего, приставка сама зв мной бегает как собачонка — **0 баллов.**





14. На каком телевизоре Вы играете?

С возможностью дистанционной регулировки громкости, яркости и других параметров — **5 баллов;**
Что мне трудно перешагнуть через приставку, когда мама требует уменьшить грохот пальбы? — **2 балла.**

15. Протираете ли Вы приставку?

Да, протираю регулярно — **5 баллов;**
Иногда вспоминаю об этом — **3 балла;**
И так работает — **1 балл.**

16. Какой год производства у Вашей приставки?

1996 — **5 баллов;**
1995 — **4 балла;**
1994 — **3 балла;**
1993 — **2 балла;**
Еще древнее — **0 баллов.**

17. Как Вы вынимаете картридж из приставки?

Осторожно, пользуюсь клавишами EJECT, PUSH и т п — **5 баллов;**
Выхватываю, как ковбой кольт из кобуры — **1 балл.**

РЕЗУЛЬТАТЫ

75-85 баллов. Браво! Ваша приставка в надежных руках и в отличном состоянии! Вы не ошиблись, купив именно ЭТУ приставку. Вы ее очень любите и цените. Если не повлияют независящие от Вас обстоятельства, приставка проживет очень долго и послужит еще Вашему младшему брату.

50-75 баллов. Вы, несомненно, любите свою приставку и покупали ее со вкусом. Но все же она заслуживает еще лучшего обращения.

25-50 баллов. Ну зачем же так нервничать? Что Вы, корову что ли, проигрываете? Зачем вымещать свой гнев на приставке? Ведь она делает все от нее зависящее, чтобы Вы могли развлечься и хорошо отдохнуть. Старайтесь не играть больше часа в день и не нервничать при поражениях. Быть может, тогда Ваша приставка сохранит свои боевые качества в течение долгого времени.

Меньше 25 баллов. Вот Вам настоятельный совет: отдохните от приставки хотя бы месячишко. Да и она от Вас отдохнет. А потом немедленно замените все сломанные (догадываетесь, кем) части. Затем пройдите тест заново, может Вашей приставке больше повезет.

Здравствуй, дорогая редакция! Пишет вам искательница всего. Меня зовут Маша, а искательница потому, что я все ищу что-нибудь: журналы, наклейки, книги. Когда я нашла ваш журнал, то была поражена, что на свете есть такой ПОЛЕЗНЫЙ журнал. Ваш журнал стал первым, на который у меня появилась подписка.

Маша Воронцова, г.Ижевск, Удмуртия

В моей коллекции 63 картриджа для Денди и 12 для Мегадрайв. 31 картридж из них я купил, благодаря рекомендациям Вашего журнала. И нисколько в этом не разочаровался! Спасибо всей редакции и, особенно, Великому Дракону и Валерию Полякову (хотя это, может быть, один человек?)

Владимир Виноградов г.Тольятти


Бука
ПЕСНЯ РОЛЛЕРОВ
Эй, пиджак, посторонись!
Роллер едет — берегись!
Покатился... Спотыкнулся...
Повалился... Навернулся!
Баста!
Я не надуеной.
Где все эти
Розничная продажа:
• Центральный "Детский мир"
вход с Пушечной ул.
• Магазин "Амадей" — метро "Театральная",
переход к ГУМу, т.923-78-59
• Могозин "Дом игрушки" — Б Якиманк
метро "Октябрьская"
• Магазин "Детский мир"
довская", 2-й этаж, отдел "Спорт"
• ВВЦ павильон "Москва"
• ВВЦ павильон "Русское золото" №5194
Универмаг "Русь", 2-й этаж, отдел "Dendy".
Универмаг отдел "Dendy".
• Представительство по Западной и Восточной Сибири:
г.Новокузнецк, ул.Металлургов, 20, т. (3843) 44-66-67.
• Оптовая торговля:
Компания "БУКА" Москва, Каширское ш., д.1, корп.2.
(095) 111-5156, факс (095) 111-7060
Design ROLLAND studio 1996
КОНКУРС
На лучший сюжет (сценарий) компьютерной игры для женщин
УСЛОВИЯ КОНКУРСА
ПОБЕДИТЕЛИ И ПРИЗЫ
1000 долларов
АДРЕС И СРОК ПОДАЧИ МАТЕРИАЛОВ
31 июля 1996 г.
КОНКУРС
greatdragon.ru

F-117A STEALTH Fighter

Успех 8-битного авиаимитатора "F-15 Strike Eagle" (о нем было рассказано в 10-м номере журнала) вдохновил программистов фирмы Microprose покинуть кабину этого самолета и отправиться на поиски еще более захватывающих заданий Ведь достаточно почитать названия миссий F-15, чтобы понять, что удел этого всепогодного тактического истребителя, принятого на вооружение еще в 1974 году (можно сказать, на заре появления персональных компьютеров) — решение небольших тактических задач Самостоятельно справляться с локальными военными конфликтами ему не по силам Поэтому в новом имитаторе вам предстоит познакомиться с более мощным самолетом созданным с учетом научно-технических достижений последних лет Правда, ближний бой он ведет по старинке с помощью индикатора на лобовом стекле (последним достижением в этой области считается нашлемная система целеуказания, разработанная российскими конструкторами для истребителей МиГ) Зато технология STEALTH значительно снижает вероятность вашего обнаружения средствами противовоздушной обороны противника

А возможности вооружения самолета по мере выполнения миссий станут прямо-таки научно-фантастическими (как вам нравятся ракеты "X-press" для борьбы с НЛО?) Да и география заданий здесь поразнообразней — придется полетать в небе Ливии, Израиля, Кувейта, Кубы, Кореи и, даже, СССР (не считая трех совершенно секретных заданий)!

Игра начинается с главного меню Выбрать нужный пункт можно при помощи джойстика и кнопки "Select" Пункт **"OPTIONS"** — выбор режима игры *"ONE PLAYER"* — один игрок, *"TEAM PLAY"* — экипаж, первый игрок управляет самолетом, а второй может вести огонь по противнику; *"COMPETITION"* — соревнование между игроками: кто успешней выполнит задание В каждом режиме игру можно либо начать сначала, либо продолжить, воспользовавшись паролем (там в название режима добавлено слово *"SAVED"*)

"THEATER" — выбор задания (вверх или вниз) Чтобы добраться до секретных поручений, каждое "несекретное" задание надо выполнить на определенном уровне сложности

"ENEMY" — уровень сложности *"GREEN"* (самый простой), *"AVERAGE"*, *"VETERAN"* или *"ACE"* (самый сложный и почетный)

"AMMO" — комплекты вооружений



Поначалу выбор невелик (пять комплектов), но к концу игры их количество достигнет 21

После того, как выбор сделан, пора отправляться на задание ("Start") Вы окажетесь у карты. Здесь можно ознакомиться шаг за шагом с предстоящим заданием (нажимая "Select") Для тех, кто слабо знает английский язык, привожу общий план боевых действий большинства операций

1) Взлет с базы *("HOME BASE")*

2) Уничтожение главной цели *("PRIMARY TARGET")*

3) Уничтожение первой вспомогательной цели *("SECONDARY TARGET1")*

4) Уничтожение второй вспомогательной цели *("SECONDARY TARGET2")*

5) Возвращение на базу.

Хочу сразу же уточнить, что в точности следовать этому плану не обязательно. Так что, если вы хотите полетать подольше, не торопитесь уничтожать главную цель После просмотра задания нужно сделать окончательный выбор "Start" — отправиться на задание, "B" или "Turbo B" — вернуться к главному меню

Теперь несколько слов о возможностях истребителя Приборную доску для удобства разделю на три части — левую, центральную и правую Кроме этого, внизу имеется строка, где игра высвечивает "информацию к размышлению" (главным образом сообщения о повреждениях бортовых систем)

В левой части находятся индикаторы полета вверху — текущая высота (в футах, 1 фут = 0 3048 метра, летать ниже 1000 футов не рекомендую), посередине — скорость (в узлах, 1 узел = 0 5144 метров в секунду). "Select" + вверх — ускорение, "Select" + вниз — сброс оборотов, внизу — отклонение от направления вверх (в градусах) 0 или 360 на индикаторе соответствуют направлению вверх, 90 — вправо, 180 — вниз, 270 — влево, а движениям наискось соответствуют промежуточные значения (например, величины от 1 до 89 соответствуют направлениям вправо-вверх, а от 271 до 259 — влево-вверх). Шкала с буквой "F" показывает оставшийся запас топлива, а назначение шкалы с буквой "T" мне понять не удалось (скажу только, что она увеличивается, когда вы нажатием "Select" + "Start" включаете автопилот, и в левой части приборной панели загорается надпись "AUTO"). Центральная часть приборной панели





автопилота на индикаторе лобового стекла Здесь же можно принять решение катапультироваться (когда в нижней строке появится надпись **"EJECT FROM F-117A"**) "Start" завершает режим работы с картой Если вы приняли решение катапультироваться, игра завершит выполнение миссии и расскажет, что произошло потом — либо вас американский вертолет выловит, либо враги на джипе в плен увезут.

Правая часть приборной панели содержит информацию о боеспособности истребителя. В левой половине видно количество оставшихся ракет ("AGM" — ракеты класса "воздух-воздух", "AAM" — "воздух-земля") или техническое состояние самолета (переключаются по "Select" + "A"). Число в правом нижнем углу показывает текущий боезапас авиационной пушки ("AMMO"). Пуск ракет выполняется кнопкой "B", а "A" — стрельба В середине левой части приборной панели видна шкала с двумя стрелками. Левая стрелка отведена для навигационного оборудования. Здесь можно переключаться ("Select" + "B") между картой района, над которым вы в текущий момент пролетаете, и радаром.

Кстати, целиком карта вызывается кнопкой "Select". При этом появляется возможность выбирать джойстиком, куда будет указывать стрелка отвечает за отсутствие излучений радиолокаторов противника, а правая, похоже, показывает вероятность обнаружения вашего самолета средствами ПВО. Над этой шкалой находятся четыре индикатора: *"LOCK"* —загорается, если на вас нацелилась самонаводящаяся ракета; "R" — мигает, если у этой ракеты электромагнитная система наведения; "I" — мигает, если система самонаведения инфракрасная, "FIRE" — цель захвачена, можно пускать ракету Если после пуска ракеты в нижней строке появится сообщение "GOOD SHOT", значит ваша ракета попала, как говориться, "по адресу", а в случае промаха игра сообщает **"TARGET UNDAMAGED TRY ANOTHER SHOT".** Справа внизу виден оставшийся запас электромагнитных (*"CHAFF"*) и инфракрасных (*"FLARE"*) снарядов-ловушек Эти снаряды — единственный способ уйти от самонаводящихся ракет противника Так что как только загорится *"LOCK"*, жмите на "Start"

Вот, пожалуй, и все Те, кто дочитал это описание до конца, могут считать себя выпускниками ускоренного курса подготовки летчиков стратегической авиации. Осталось вам пожелать успешно сдать школьные и институтские экзамены!

G. Dragon



Бросивший пластырь от него и погибнет

Как говорится, аж искры из глаза полетели!

Three Eyes Story

трехглазый мальчик

Как справедливо заметил один мой знакомый геймер, большая часть созданных игровых программ так или иначе основывается на теме спасения. В большинстве случаев герой оказывает помощь объектам, определенным весьма размыто — человечество, Земля, Вселенная и т.д., реже — отдельные существа (возлюбленная, друг, родственник или любимая зверюшка). И это понятно, ведь почувствовать себя героем в мировом масштабе наверняка приятнее, чем заслужить благодарность от порядком уже поднадоевшего, но все еще близкого существа. Да только слабеет племя злодеев, вырождается на глазах — уж канули в лету времена, когда из-за каждого темного угла Вселенной толпами слетались злобные инопланетные завоеватели, из-под земли вылезали пачки радиоактивных мутантов, а половиной развивающихся стран правили безумные диктаторы, вооруженные последними достижениями дьявольской науки и техники. Конечно, нынешние супостаты еще держат под контролем остатки былой мощи, да только применить его «с толком, с чувством, с расстановкой» ума уже не хватает. Ну сжег явившийся из древних японских мифов чумной мужик с косичкой мирный городок и половину его жителей выстрелом из пасти невиданной зверюшки, очень напоминающей русскую дулевскую игрушку, а ради чего?.. Чтобы пленить сестру проживавшего в этом бывшем городке супергероя? Вот так злодей положил начало «трехглазой истории» мести «трехглазого паренька», а заодно и замечательной игре японской компании, пожелавшей, как ни странно, остаться неизвестной. В народе эта игра именуется по-разному: «3 EYES STORY», «3 EYES KID», «3 EYES BOY»; оригинальное название кто сможет, пусть прочтет на заставке игры. Похождения главного героя, сопровождаемые отличным (и только попробуйте возразить!) 8-битным звуком и почти безупречной анимацией, не отличаются особо жестокими и обильными картинами сражений, а по сложности игра, пожалуй, превосходит такие игры, как The Little Mermaid и Barbie, изначально ориентированные на представительниц слабого пола, но... вот ирония судьбы! Судя по множеству поступивших в редакцию писем, добрая половина парней, отправившихся на поиски похищенной сестренки, на самом деле и не парни вовсе!.. Но я все же буду придерживаться официальной версии, по которой



Великан на глиняных ногах.

Лучшее средство от привидений — покупайте только в магазине «Фабини и Ко»!

героя зовут КиД, злодея — мужика на зверюшке — соответственно ДиК, и являют они собой последних представителей древнего японского рода со звучным японским именем Декстер, а по сему обладают пресловутым третьим глазом, посылающим энергетические заряды — не двуствольный гранатомет, конечно, но все же оружие... (Да-да, именно так — КиД и ДиК родственники, но ДиК после смерти отца встал на путь зла)

Помимо похищенной, Дженни, и сонмищ безымянных вражин, в игре встречаются (и довольно часто) храбрая предпринимательша Фабини и покровительствующий Декстерам ангел Купико, маскирующийся под пернатого. Есть и скрытый персонаж, основные достоинства которого — способность к мимикрии (т.е. маскировке) и толстый кошелек; будучи обнаруженным и поколоченным, этот страус-гусь-петушок (подковано новое поколение в орнитологии!) откупается от настырного «грабителя» грудой золотых монет, которые и составляют основу экономики игры. Вообще говоря, монетки различного достоинства можно выбить почти изо всех противников, но во-первых, никто не гарантирует, что они не смогут проделать с КиДом тоже самое (потеря всех жизней отнимает половину «награбленного»), а во-вторых, никто, кроме боссов уровней, вам столько денег не даст! Неудивительно, что уже завершив игру, многие геймеры вновь и вновь исследовали пройденные уровни вдоль и поперек в поискак этой бонус-птички.

А москвичке Лизе Петровой, судя по всему, удалось найти всех «несушек», отдельное ей СПАСИБО за присланную информацию. Ну, а сколоченный капитал при случае можно пустить в дело, накупив у подвернувшейся Фабини более совершенных орудий истребления (из них наибольшего внимания заслуживают Sonic и High, по 1000 «злотых» каждое), аптечку (100 монет), амулетик Купико (в режиме игры Easy он вам даруется бесплатно, в других режимах —деньги на бочку, 200 монет) и даже жизни (5000 монет, по одной в руки). К сожалению, потеря жизни лишает вас всех покупок... Не спешите собирать оставшиеся от врагов денежки — «покормите» их энергетическими зарядами, и монетки вырастут (увеличение достоинства на ступеньку — с четырех попаданий), но не перекармливайте, а то лопнут! Максимальный размер одной «деньги», 1000 единиц, достижим лишь при начальном размере не ниже 200.



1 Действие игры начинается на окраине разрушенного города. Уже здесь наш герой сталкивается с активным сопротивлением начавших заселение освободившейся территории рыжеволосых пигмеев (хитрые бестии уворачиваются от очередей, но бессильны против одиночных выстрелов) и гигантских пауков, еще больше разбухающих от переполнения энергией из третьего глаза КиДа. Прокатившись в кузове уцелевшего грузовика в компании ошалевших от катаклизма дворняжек, вы попадаете в пещеру, где и встречаетесь с Фабини. Вежливо, на японском языке, она поясняет вам назначение каждого товара — КиД в ответ кивает головой, выражая согласие с оценкой качества покупки. Расплатившись, он пускается в дальнейший путь («Я говорю вам до свиданья, ну а прощанье не для нас» — встретимся мы с ней еще не раз...), радостно постреливая приобретенной «игрушкой». (Для тех, кто не знает японского: Sonic — стрельба веером, High — тройными лучами, Wave — бумерангами, иконка с изображением стрельбы — быстрый вызов копья, но об этом позже...) Вскоре он упирается в высокую и, на первый взгляд, непреодолимую стену. Без паники, все разработчики игр обожают делать подобную проверку на усидчивость. Зажмите кнопку выстрела, и рано или поздно в руки КиДа из окружающего мрака прыгнет волшебное копье (в будущем вы не раз пожелаете, чтобы оно прыгало «рано», но об этом еще позже...). Не обольщайтесь, польза в славном деле изничтожения врагов от этой махины почти нулевая (слишком медлительна), но в качестве трамплина копье служит неплохо. Движущиеся статуи и огнедышащие улитки, населяющие пещеру, оказались достойными противниками, а проигрыш свой оплатили сполна — одна из улиток на верхних ярусах охраняла убежище петушка-толстосума! Водяные потоки в глубине пещеры не раз порывались сбросить героя в пропасть, но выручал Купико, за шкирку вытаскивающий КиДа из цепких объятий смерти. И посреди всей этой круговерти ждет не дождется клиента отважная продавщица! Дабы заставить КиДа раскошелиться, Фабини открывает жуткую тайну — в следующем зале пещеры обитает очень мощный противник, соратник ДиКа, и справиться с ним можно, лишь купив у нее патентованное средство от мух и тараканов ДиКлофос. Не верьте настырной торговке, побить ДиКовского кореша можно лишь его собственным оружием. Этот броневой мужик скачет по всей комнате и в результате частенько нарывается на выстрелы пластырем (действенное оружие против третьего глаза паренька, запатентовано Лигой Антигероев) из глаз возведенной там статуи, открывая своему более удачливому сопернику незащищенный тыл. Сгорев аки птица Феникс, гад возрождается в виде пачки нехилых монет, собрать которых следует очень быстро...

Охраняющая золотоносную птичку улитка больно обжигает героя напалмом, но... игра стоит свеч!

С жиру бясится, восьмилапый!

2 Покинув душный город и тесные пещеры, КиД отправляется на свежий воздух, в зачарованный лес. Здесь живут летучие мыши (с недавних пор им тоже не нравятся пещеры) и крылатые толстяки с бумерангами (дождитесь броска и в темпе пускайте очередь в незащищенное брюшко «ангелочка»), в районе осыпающихся платформ и водопадов обитает петушок-золотой кошелек. Плавный переход в подземелье (КиД определенно не страдает клаустрофобией) сопровождается появлением призраков и пуляющихся шариками персон с очень грустными глазами, опухшими от долгого сидения перед экраном телевизора (дети, вы в зеркало хоть иногда смотритесь?). Струя воды из гейзера может швырнуть зазевавшегося героя на очень шипастый потолок — примите к сведению.

Бумеранг, который возвращается...

Пучеглазый водный дух. Характер вредный. Не женат.

Мораль: чем больше враг, тем он богаче!

— Ты кто? — Я твой брат... — И ты, Брат?!

За двумя копьями погонишься...



Меж двух камней.

Разборка в подземелье с гигантским овощем, вооруженным щупальцем-пушкой, будет короткой, уж слишком неумело защищает «репа» свой непрочный лоб.

3 Недолгое путешествие под землей завело нашего героя в сердце египетской пещеры! Надо будет заявить в NASA о столь явном случае искривления пространства. Но делать нечего: пробивая себе путь сквозь тесные ряды коронованных «неваляшек» и крабов, зажавших в клешне портативную ракетную установку, КиД добирается до одиноко стоящей пирамиды и продолжает карабкаться наверх. На повисшей в воздухе у ее вершины платформе прикорнул разомлевший на жарком солнышке бонусоносец, возле

Сухопутный краб и голова профессора Тутанхамона.

входа внутрь пирамиды, размахивая флажком словно веером, стоит уставшая Фабини. Внутреннее убранство пирамиды переворачивает все представления о строителях Древнего Египта. Длинные лифтовые шахты за прошедшие тысячелетия приютили немало изгоев с поверхности — здесь и недобитые бумерангисты, и беспорядочно мечущиеся «неваляшки», и пришедшие на пару с вами путь дворняжки из разрушенного города. Пыли здесь нет — об этом позаботились многочисленные пылесосы, выполняющие заодно роль сторожей. Ну а зал с подвижным по-

Смертельный номер: человек-копье!

толком, усеянным опадающими шипами, надолго отобьет желание у нелюдких посетителей покушаться на сокровища фараонов. КиДу пришлось немало попрактиковаться в прыжках на копье (подсказка: раз вызванное копье при повторном вызове прилетает в руку быстрее), прежде чем после еще одной поездки на лифте, он вновь встречается с Фабини. Всеми нехорошими делами в пирамиде заведовал древний компьютер, вытесанный из

Еще один заблудший австралийский абориген.

Как ни странно, щенки на пылесос внимания не обращают.

единого кремниевого кристалла. У них с ДиКом была любовь и полное понимание... была, пока не появился Посланник Добра в вашем лице и не разбил всю эту технику вдребезги пополам.



Лодка, которая гуляет сама по себе.

Не стой под грузом...

Чудеса коллективного разума!

Тихая звездная ночь на океанском лайнере...

...старые знакомые снова вместе. Не желаете баллончик ДиКлофоса?

Не плачь, ребенок, пройдут дожди... Твой враг вернется, ты только жди!

4 Из засушливого климата египетской пустыни КиД попадает во влажную атмосферу пустыни Атлантического океана. «По морям, по волнам» на утлой «моторке» — занятие небезопасное, в основном из-за нагромождения металлических конструкций и населяющих их рыжеволосых личностей, всеми силами пытающихся задержать вас... вас, но не лодку... Цель путешествия — просто громадный корабль, оккупированный толпами привидений. На верхних палубах пытается спрятаться петушок, а справа от него — как и все девчонки боящаяся привидений Фабини. Ну КиД-то дрожать от страха не будет, он смело ныряет в открытый люк трюма и, под градом осыпающихся деталей вентиляционной системы судна, держит путь на корму. Там, под проливным тропическим ливнем он сталкивается со сборищем призраков, объединившихся в единое целое Привидение, атакующее нашего героя огромными шарами эктоплазмы. В ответ КиД непрерывно стреляет по фигуре Привидения, проскальзывая между тучами отстреляных призраков. Под конец пригодился и купленный-таки ДиКлофос: опыленный вонючим аэрозолем, противник уже сам в ужасе бежит с освобожденного корабля... Бежит, тем самым указывая путь к логову ДиКа!

5 Вот он, оплот вражьей силы! Словно крокодил, пытавшийся проглотить солнце, он возвышается над краснеющим на небосводе светилом. Площадка перед входом хорошо утоптана тысячетонными прыгающими статуями, каждая из которых «стоит» целую 1000 монет. КиД врывается внутрь и понимает, что огромные размеры строения — не более как маскировка, в действительности это лишь комната с тремя вратами-телепортаторами, ведущими в отсеки вырытого под землей технического комплекса (во наворот, прямо как в кино!). Придется

Во дворе стоит статуя. У статуя нету глаза. Быстро прыгает, зараза!

Если только захочу, я и солнце проглочу!

Налево пойдешь... Направо пойдешь... Извините, вы не подскажете, где здесь живет главный враг?

Булыжник учится летать...

Кто не успел, тот опоздал.



Новое — это хорошо забытое старое.

Врешь, не уйдешь!

пройти по очереди все три отсека, от входных ворот до контрольной комнаты, да разложить на молекулы охранников обратного телепортатора. Это такое хитросплетение толстенных проводов, оборудованное одним-единственным глазом и весьма подвижным энергетическим щитом — если не хотите испытать его действие на своей шкуре, подойдите вплотную к глазу и стреляйте в него без перерыва. Населяют отсеки остатки разношерстного войска ДиКа, из «новинок» — лишь очковые змеи

Последний продавец в мире.

(близкие знакомые крабов-ракетчиков, также частенько находятся в мертвой зоне стрельбы обычного оружия КиДа). Среди неодушевленных препятствий особо выделяются комнатки с «улетучивающимся» полом, в которых под действием сильного магнитного поля металлические кирпичики под ногами героя начинают шевелиться, а затем взмывают к шипастому потолку, ускоряясь на ходу! Из второй по счету подобной комнаты есть два выхода. Верхний позволит КиДу произвести необходимые капиталовложения (стоит отметить, что на этом уровне Фабини проявляет наибольшую активность и встречается чуть ли не каждую минуту), а нижний — легко сколотить этот самый капитал. Где-то в третьем секторе, после пробежки по осыпающемуся мосту, вы сможете в последний раз полюбоваться на фонтан золотых монеток бонус-птички (если успеете запустить копье и запрыгнуть на него до того, как пол под вами обвалится).

Последний телепортатор уровня ведет в шахту лифта, на котором КиД поднимается на небеса... нет, всего лишь на крышу логова ДиКа, где и произойдет финальная схватка. Успокоить вражью зверюшку, несмотря на ее размеры, будет не сложно (особенно, если вы сохранили в своем арсенале оружие HIGH). Если поспешите, нарветесь пару раз на звездчатый шлейф из жерла этого «чертика на колесиках» или угодите под огненный душ прицельного бомбометания (подсказка: запуск напалма производится в ответ на ваше попадание в глаз зверюшке, в то место, где КиД стоял в момент выстрела), но если не «зарываться», и давать третьему глазу парнишки отдых, то вполне возможна и flawless victory. Главный враг, конечно же, сам ДиК, возникающий из пепла разбитой махины. Огненные вихри и затяжные периоды неуязвимости, порожденные ударом вызванной молнии, на мой взгляд, не дают КиДу и шанса на победу в честном бою (хотя можете поэкспериментировать с копьем, вдруг да получится), но неувязочка вышла у создателей игры, слишком уж долго отдыхает ДиК после своей атаки. Вдобавок к этому, скорострельность оружия нашего героя напрямую зависит от дистанции до мишени, на близком расстоянии достигая ошеломляющей противника скорости. Таким образом, уткнувшись лбом в пупок переводящего дыхание злодея, зажмите кнопку турбо-стрельбы и... полюбуйтесь на финальную заставку! Полезный совет: если вас «достают» родители упреками насчет обилия кровожадных зрелищ и пропаганды милитаризма в приключенческих играх, пригласите их поскорее к экрану. А на случай, если качество изображения помешает правильному пониманию происходящего, поясняю: помните шумные дебаты по поводу «гонки разоружений» и роста гуманистических идей в отечественной прессе и на телевидении? А что вы видите сейчас на экране?

С возвращеньицем!..

Бег трусцой, или гонка разоружений.

Вперед, к светлому будущему!

Спасенная Дженни бежит за своим упрямым братцем с каким-то крестом в руке, догоняет и... заклеивает этим самым крестом (при более детальном рассмотрении обернувшимся все тем же пластырем) знаменитый третий глаз КиДа, провозглашая тем самым Мир во всем Мире и Всеобщее Равенство! А «если снова над миром грянет гром» и «небо вспыхнет огнем», то скорее всего это будет лишь праздничный салют в честь победителя...

Eler Cant

P.S. *В описании игры были использованы фрагменты писем* ***Ямановой Анастасии*** *(г. Усть-Кут Иркутской области) и* ***Карелина Максима Петровича*** *(г. Новокузнецк Кемеровской области), а также содержимое московского архива* ***Lord Hunta***.

Начало в №25

ASTYANAX
(энд тхе греат рескью...)

Краткое содержание первой части: 16-летний японский паренек со звучным греческим имечком Астянакс был выбран на роль спасения сказочного мира Ремлии от экспансии коварного чародея Блэкхорна. С помощью наделенного магической силой топора и феи Кьюти, его проводницы в полном опасностей путешествии, он успешно преодолел половину пути и полон решимости продолжить свой героический труд...

Этап 4-1. Болото. Отныне мой путь пролегает по исконно вражьей территории — целое море зловонных болот окружает черный замок злодея. Обитатели трясин, зубастые рыбы и гигантские саламандры с копьями, не идут ни в какое сравнение с медлительными созданиями внешних земель. И уж, конечно, как и во всяком болоте, буйная поросль ядовитых растений покрывает добрую половину деревянных конструкций, образующих «безопасный» проход к острову Телугами. Быстро кончается запас «завораживающих» заклятий, но отважная фея догадалась о моих трудностях и, рискуя собственной жизнью, спряталась в один из волшебных кувшинчиков-источников. Да я ее расцеловать готов был, когда полностью измотанный жаркими схватками с бесконечным рядом саламандр, в одно мгновение восстановил весь свой боезапас!

Скелет на этом участке пути встречается лишь один, но близость «родного дома» удесятерила силы, скрепляющие его кости. Да только разума не чувствуется в горящих огнем глазницах монстра! Загнав противника в угол, я без устали промахал своим оружием чуть ли не минуту, пока, наконец, бренные останки супостата не присоединились к телам прочих усопших.

Этап 4-2. Могила. Да, действительно, в самой середине бездонной трясины, находится усыпальница древних правителей Фелeнейского замка. Саламандры этого места избегают, а лишенные плоти меня давно уже не пугают. В конце длинного коридора стоит гроб последнего Властелина Мрака, дух его охраняет проход к острову. Бестелесное создание



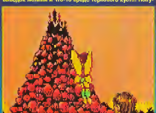








с трудом успокаивается после десятка ударов моего магического оружия, основательно потрепав меня своими «огненными блинчиками». (Выходит, не один я такой, пользующийся магией Медленной Воды. Интересное это состояние, когда все видишь, все понимаешь, а ничего сказать не можешь, не говоря уже об обороне).
А на десерт — нечто неподдающееся словесному описанию: заключенные в клетку Чернороговых заклинаний выводок молний и что-то вроде тернового куста. Попу-



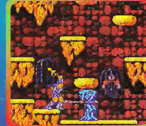
чия [illegible] ительства гибрид [illegible] стреливает все вокруг прорастающими побегами, грозя сжечь меня на месте. Увернуться от этих источников открытого огня практически невозможно, сэкономленные на предыдущем противнике заклятья — единственный способ склонить преимущество в бою на свою сторону. Выбравшись наконец-то из закрытого помещения, в лучах заходящего солнца я узрел на горизонте конусообразную гигантскую гору с небольшим, на взгляд, но таким пугающим силуэтом мрачного замка Феленеа.

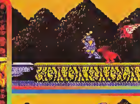
Полезные советы.

1 При встрече с феей можно выбрать себе любое оружие (нажать ↓), либо восполнить запас магической энергии (↑)

2 Если вы не уверены, что успеете до конца уровня добыть себе меч, не стоит менять секиру на копье — против босса топор помогает лучше (не случайно хитрые китайцы, выпустив адаптированную для любителей иероглифов версию игры, назвали ее именно «Золотая Секира 4»)

Этап 5-1. Телугами. Последний марш-бросок к основанию горы по болотистым тропам острова. Кьюти повторяет свой поджиг: в логове врага полно источников магических сил, надо лишь их найти — что-что, а уж искать-то моя проводница умеет! Практически с полным боезапасом, я вступаю в схватку со «сладкой парочкой» талисманов здешних злодеев: Львом и Орлом. Царь зверей и Король птиц одновременно нападают на посягнувшего на власть их повелителя пришельца. Несколько мощных ударов мечом лишают наземного противника возможности самостоятельно передвигаться, но мне тоже достается от когтей его пернатого соратника. Подхватив тушу обезноженного зверя, Орел продолжает наступать с воздуха. Как и в случае с птеродактилем, дальнейшую атаку я предпочитаю проводить, предварительно «остановив мгновение».
Этап 5-2. Осталось лишь добраться до замка Чернорога







Управление в игре:

A — прыжок
B — удар оружием
↑+B — применение заклинания
Start — пауза
↑ или ↓ во время паузы — выбор заклинания
↓ — присесть



п[о] склону той самой Горы! Учитывая накопленный опыт скалолазания, эта задача не представляет абсолютно никаких проблем. Да и наверху особой активности не замечается, вход в замок охраняет лишь старый знакомый камнекидающий мужичок. Что-то слишком просто…

Стою я, значит, размышляю, как лучше добраться до корня нашей с Кьюти проблемы, как вдруг последними усилиями запускает-таки Роза весточку к моей спутнице: мол, для прохождения лабиринта Феленеа нужно какие-то знаки разглядеть (какие, она, увы, сообщить не успевает). Что ж, по-моему я что-то такое символическое заметил, надо пойти проверить…

Этап 6-1. Феленеа. Копье стоящего у входа в замок рыцарского доспеха напоминает стрелу с острием, направленным вверх. Несложное рассуждение подсказало мне способ открыть магическую дверь: обратив взгляд к небу, попрыгать на одной ножке (черный юмор — попробуйте проделать сие действие в компании нападающего скелета…). Попав в коридор, я подошел к ближайшей двери со стоящим рядом «стрелочником», открыл ее и… очутился у входа в лабиринт. Эге, да тут целая система колдовских телепортаторов, разбираться в ней можно не один час. Что там говорила принцесса насчет знаков?.. Кто бы мог подумать, что таковыми являются скелеты, пасущиеся возле некоторых дверей?! Впрочем, вот вполне логичное объяснение: зачем охранять двери, которые никуда не ведут?

Преодолев таким образом шесть или семь коридоров лабиринта, я попадаю на вершину главной стены, где и встречаюсь… с колдуном, да не с тем! Мумифицированный чародей постоянно проделывает сложные пассы руками, в результате которых я неизбежно теряю часть энергии доспехов. Придется с ним по простому: обездвижив соперника, я отрубаю ему голову парочкой мощных ударов секирой (как, разве я не рассказал, что потерял в болотах меч?). А затем… правая рука Чернорога, Шипастый Пес (по внешности больше напоминает смесь джинна и Лишенного Плоти), становится на моем пути. Основное оружие этого монстра — перстень на узловатом пальце, испускающий лазерный луч — отсекается вместе с кистью руки одним ударом секиры (впрочем, со временем кисть отрастает), после чего беспомощному противнику остается лишь ждать карающего удара в пульсирующее в груди сердце.

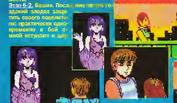
Возрадовавшись быстрой победе, я торжествующе прокричал: «Шипастый гад побежден!», но… Возникшее вокруг сияние в мгновение ока слизало остатки моей защиты, а полный лафоса рык побежденного Пса объяснил, в какой силы колдовскую ловушку я себя загнал его уничтожением. Оказывается, на победителя накладывается заклятье, затягивающее в самые глубины ада.

Настало время Кьюти в последний раз пожертвовать собой ради спасения спасителя. Несмотря на все мои невнятные протесты, храбрая маленькая «бабочка» отправилась искупать мои грехи вместо меня! Она так и не смогла смириться с мыслью, что впутала меня в столь опасную историю и заплатила жизнью за свою «ошибку». Что мне остается делать, чтобы хоть как-то оправдать ее гибель? Чернорог!!! Никто и ничто не защитит тебя от моей мести!

Этап 6-2. Башня. После... ние ... со- зданий злодея защи... тить своего повелите... ля: практически одновременно в бой с... мной вступают и дв...









главый «качок» из Ремлийского дворца, и Куча Грязи с Иназумской горы, и «дождевик», и Кидающий камни. Даже «талисманы» зализали свои раны и попытались взять реванш. А затем — самоуверенный до ужаса Черноpог и его «истинное лицо» — Дракон в трех своих воплощениях! Огненные комки из его гигантской пасти определенно меня знают и любят, а поэтому изо всех сил пытаются достичь тесного контакта. Сердце рептилии, как и полагается, временами уходит в пятки и достать его оттуда секирой не удается. Остается лишь ждать, пока оно вернется на более уязвимое место, грудь чудовища. Потерпев поражение в двух раундах (дракон дважды меняет окраску после каждых двух метких ударов секирой с размаха), Черноpог от стыда краснеет и пытается колдовать. К счастью, мое заклинание успевает раньше, и получив еще пару раз топором по чешуйчатому брюху, враг бесследно исчезает вместе со всем своим окружением.

И вот, в кромешной тьме видна приближающаясяко мне стройная фигурка освобожденной Розы...

Моя миссия завершена, в соответствии со сказочными канонами спасенная принцесса приглашает меня отпраздновать победу в отреставрированный после боев дворец, но... Не стоит забывать, что попал я в этот мир не по собственному желанию, и никого из родных предупредить не успел. Одному богу известно, что могло произойти за прошедшие три дня дома — родители могли с ума сойти. Спасибо за приятно проведенное время, Розовый Бутон Ремлии, но единственное, что мне сейчас хотелось бы — это вернуться поскорее домой! Сказано — сделано, победитель всегда прав, и махнув на прощанье принцессе ручкой, я очутился... за партой, в своем классе на уроке математики! Тема занятия — десятичные логарифмы, мы ее только вчера изучили...

О my God, неужели это был всего лишь сон, глюки игромана? А как же принцесса, Кьюти?.. Кьюти! Она же погибла, спасая мою жизнь! Увижу ли я ее еще когда-нибудь, хотя бы во сне?

На этом я заканчиваю свою историю. Осталось лишь добавить, что Ремлийская принцесса оплатила свое спасение с лихвой: на следующий после описываемых событий день мой путь в школу опять был прерван серебристым сиянием, предвестником перемещения меж мирами. Только на этот раз путешественником был некто другой: на расстоянии десятка метров от меня матернализовалась знакомая крылатая фигурка (правда, изрядно увеличившаяся с момента нашей последней встречи). Кьюти, мой ангел-хранитель, сопровождавшая воина Светлых Сил на его нелегком пути, погибла для обитателей Ремлии, но обрела вторую жизнь на Земле! Крылышки за ее спиной теперь не больше, чем украшения, она — такой же человек, как любой из моих друзей. И уж я-то знаю, кому должен выразить за это свою благодарность...

Eler Cant



Волна «Диззимании» в читательской почте.

В последнее время в хит-парадах (и 8-битиых, и Мегадрайвиых), присылаемых читателями в редакцию, стала все чаще и чаще появляться игра «Dizzy». Редакция насторожилась: с чего это вдруг? Ведь «Dizzy» вовсе даже ие «Mortal Kombat» или «Killer», скажем, «Instinct». И жаир игры — квест — куда больше ориентироваи иа «соображалку» и наблюдательиость, чем иа кулаки, добиваиия и другие «ужасы царизма», и сама игра известиа великовозрастиым геймерам еще со времен Spectrum'а, а надо же, какая популяриость! Что это? Выброс? Или «умиые» игры постепеиио входят в моду?

Приключения главного героя этой игры, сноггла по имени Диззи, начинаются с кошмарного вещего сна (везет же мне на подобные игры — «Astyanax», «The Flintstones»...). Кстати, о сноггах — кто они такие? Порождение буйной фантазии дизайнеров The Codemasters, странный народец яйцеобразных жителей Желткового Королевства, обратившиий на себя гнев могущественного чародея Закса Серо-Буро-Малинового отказом подчиниться его тирании. Своеобразная форма героя сильно сказывается на его движениях — после затяжного прыжка ему не сразу удается встать на коротенькие ножки, поэтому во избежание неприятностей приходится тщательно рассчитывать свои маневры. Хорошо еще, что скорлупа, покрывающая тело сноггов, обладает теперь противоударным свойством — в предыдущих сериях игры падение с большой высоты могло бы стоить Диззи жизни, теперь же худшее, что может произойти — лишь небольшое сотрясение мозга, никак не влияющее на уровень жизненной энергии. Это если, конечно, не вмешаются другие действующие лица — желающих потоптаться на голове переживающего «полет» героя найдется немало. (Кстати, «Dizzy» переводится как «чувствующий головокружение»).

Одежды сногглы не признают, поэтому и переносить больше трех предметов одновременно не могут (по одному в руки плюс крепкие зубки для третьего). Различных полезных штуковин на протяжении игры встречается больше пяти десятков — сами понимаете, не раз вам придется обойти все локации обширной территории Королевства, прежде чем будет достигнута заветная цель... А заключается эта цель в спасении из цепких рук коварного Закса похищенной и заключенной в его ужасном Замке возлюбленной Диззи — Дэйзи (знакомое имя, не правда ли?). Вызов на Смертельную схватку, привидевшуюся нашему герою однажды ночью, не мог быть проигнорирован. Отважный сноггл, проснувшись в

холодном поту, натянул на свои крошечные лапки огромные защитные перчатки и отправился на поиски Закса.

Приблизившись к двери своей холостяцкой хижины, Диззи убедился, что та закрыта на замок. Подобная мера предосторожности вовсе не является излишней — кто знает, кому взбредет в голову посетить ночью необорудованную сигнализацией древесную деревню снігглов... С тех пор, как Закс в очередной раз вернулся, оклемавшись от своего прошлого поражения, в округе многое изменилось далеко не в лучшую сторону. Бесчисленные полчища пауков, ядовитых улиток и хищных птиц оккупировали каждый дюйм Королевства. Полное отсутствие какого-либо оружия, способного изничтожить злобных тварей, дополняет картину — герой может рассчитывать лишь на свое проворство и смекалку в преодолении опасных препятствий.

К счастью, на этот раз ему не пришлось бегать и искать ключ от замка по всему дому — тот оказался на своем привычном месте под крышей хижины. Вскарабкаться на шкаф — минутное дело, с ключом в руках Диззи уже направился к двери, но внезапно заметил серебристый отблеск на странном угольчатом образовании в темном углу комнаты. Приблизившись, он услышал мелодичный голос пришельца. «Меня ты нашел, осталось еще 249 звезд...», с этими словами предмет исчез. «Интересно, что будет, если найти все 250» — подумал Диззи, твердо решив в дальнейшем повнимательнее относиться к содержимому встреченных тупиков и разветвлений пути.

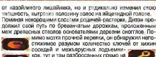
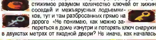
Покинув свое скромное жилище, еще толком не проснувшийся герой решил посетить Домик для Гостей на втором ярусе — сезон туристов закончился, и хижина сменила свое предназначение, став местом встречи для маюшихся бездельем снігглов. Но прошедшая ночью гроза занесла в деревню споры какого-то плотоядного лишайника, стремительно разрастающегося на тропинке, ведущей к намеченной Диззи цели. Делать нечего, в поисках выхода из сложившейся ситуации наш герой спускается к входному подъемнику деревни и спрыгивает на мягкую лесную траву. Неподалеку на востоке он видит Принца Фанко —бедняга в который раз пытается выполнить волю своего сумасбродного отца и сильно озабочен поисками Царевны-Лягушки.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ:

Стрелки джойстика — перемещение героя влево/вправо,
Select — вызов экрана инвентаря (с указанием местонахождения Диззи, объема его повреждений и списка предметов с их краткой характеристикой),
B — операции с предметом, находящимся в конце списка (использовать/положить). Если герой находится рядом с предметом, то этот предмет будет помещен в начало списка. При недостатке места изымается предмет из конца списка,
A — прыжок (**A + стрелки** — прыжок в сторону)

Желание покинуть приятную полутьму родного леса у Диззи еще не возникло и, увидав вдали сверкающие воды реки Быстрицы, он повернул обратно на запад, чуть не свалившись вскоре в яму, выкопанную каким-то оголодавшим троллем. Задействовав подъемник найденным рядом ключом, снігглл быстренько притащил из сарая пару длинных досок и аккуратно уложил их поперек ловушки. Усилия не были напрасны — на той стороне ямы Диззи обнаружил почти полный баллончик с надежным средством от сорняков... и растительности в целом, после того, как выпущенный на свободу газ рассеялся, юный экспериментатор понял, что не только избавил деревню от назойливого лишайника, но и радикально изменил свою внешность, вытравив половину волос на яйцевидной голове.

Поминая нехорошими словами родичей-растерях, Диззи продолжил свой путь по бревенчатым дорожкам, проложенным меж древесных стволов основателями деревни снігглов. Помимо мотка прочной веревки, он обнаружил непостижимое разумом количество ключей от хижин соседей и межъярусных подъемников, тут и там разбросанных прямо на дороге. «Не понимаю, как можно запереться в доме изнутри и потерять ключ снаружи в двухстах метрах от входной двери? Не иначе, как началась

Ба, знакомые все лица! *Слева направо:*

***Дози** — «спящий красавец». Все свое свободное время проводит во сне, просыпаясь лишь для поддержания процесса жизнедеятельности. Не женат.*

***Дора** — сестра Диззи, всецело посвятившая себя проблеме обеспечения своего занятого братца самым необходимым (в смысле поддержания чистоты в доме, 4х-разового питания и тому подобных «мелочей», недостойных внимания великого супергероя). Пока еще не замужем...*

***Дэйзи.** Самая обаятельная и привлекательная (если кто не знал...). В игре постоянно выступает в качестве неотъемлемого атрибута сказочной истории, невинной жертвы главного злодея и голубой мечты главного героя. Опять же, еще не замужем, но все идет к тому...*

***ДИЗЗИ!!!** Это — вы... (комментарии излишни)*

***Дилан.** Дитя природы, тихопомешанный на «братьях по разуму» (то есть, птичках, рыбках, хрюшках и прочих родственных душах).*

***Дензил** — Диззевый брательник, крутой чувак! Его лозунг — «Жить нужно в кайф!», со всеми вытекающими отсюда последствиями. Усилиями своих более благоразумных родственников удерживается от окончательной «окрутелости». К сожалению, не всегда успешно...*

***Дедуля Диззи.** Самый мудрый сниггл, достигший высот в области машиностроения и горного дела. Сохранил боевой дух и чувство юмора, но явно переоценивает свои периодически угасающие силы. Очень любит свою жену и ее последнее колдовское достижение, омолаживающее лекарство.*

Великая Миграция ключей», — недоумевал наш герой, позабывший о коварстве и могуществе Закса. Раскачавшись на веревке, ловкий сноггл пополнил коллекцию дверных ключей заржавевшей загогулиной, отпирающей самодельный замок Дилана, и отправился раздавать находки незадачливым владельцам, решив заодно расспросить односельчан насчет странных событий прошедшей ночи.

К сожалению, благородное начинание оказалось малорезультативным — Дэйзи, по вполне понятным причинам, не оказалось дома, Дензил также пал жертвой шутника Закса, превратившего «крутого парня» в замороженное яйцо, дедуля забыл опустить свой подъемник, а ключ от этого механизма Диззи еще не попадался, соня Дози еще не проголодался, и разбудить его не сможет и пушечный выстрел, а умница Дора, не раз помогавшая брату в его бедах, на этот раз была предусмотрительно заколдована подлым Заксом и ничего, кроме протяжного «Ква-а!», сообщить не может. Даром речи обладает лишь слабоумный Дилан, так и он, услыхав о пропаже Дэйзи, ни о чем, кроме как о Поги, ее домашней животинке, и думать не может.

Конечно, засадить сбежавшего Поги обратно в найденную на столе в хижине Дэйзи клетку для быстроногого сноггла — раз плюнуть, да только отдав Диззи взамен полученной «игрушки» свою прежнюю любимицу, карликовую коровку, Дилан и вовсе теряет интерес к поискам пропавшей.

Забота о ближних — дело святое. Бережно завернув зеленокожую сестричку в платочек, Диззи спускается к прикорнувшему в лесу Фанко. «Ваше высочество, мне кажется, я нашел то, что вы искали!» — уверенным голосом произносит юный аферист. Что ж, запудрить мозги «Ифанкушке-дурачку» нетрудно, воспрянувший духом принц смачно целует сопротивляющуюся (ради соблюдения приличий) Дору. Странно, он вовсе не выглядит удивленным истинной формой тела своей нареченной. Видимо, это все же для него не самый худший вариант — в благодарность он отдает Диззи свой арбалет с большим запасом стрел и машет на прощание пухлой ручонкой.

По ветхому мосту Диззи переходит через Серебряный Ручей, что к западу от деревни снogглов, подбирает тяжелый гаечный ключ, сиротливо покоящийся на каменной насыпи в окружающей мост роще и возвращается ко входу в алмазную шахту дедули. Здесь он находит ключ от лифта в домике старейшего и мудрейшего жителя деревни. Диззи уже надоело таскать с собой тяжелую железяку, как тут в поисках шкафчика для инструментов он натыкается на силовую установку шахты. Дедуля, похоже, давненько уж сюда не наведывался, о чем красноречиво свидетельствуют разболтавшиеся крепления механизма. Пару раз наугад крутанув гаечным ключом во внутренностях машины, Диззи устраняет неполадки («Любовь к технике у меня от дедушки!»), и реанимированный агрегат начинает вовсю демонстрировать свое трудолюбие и усердие. С первыми ударами механического сердца оживают все подъемники шахты, но наш герой не стремится углубляться в мрачный подземный лабиринт — в предчувствии неминуемой беды он спешит к хижине дедушки! И, как выяснилось, не зря — тот совсем слег, исчерпав свой запас омолаживающего лекарства. Отыскав в посудном шкафу нужный рецепт, Диззи пытается вспомнить адрес семейного доктора но... увы, придется ему лично заняться приготовлением лекарства (благо, рецепт был выписан еще до изобретения письменности).

Первый компонент, магическое звездолистое растение, начинающий аптекарь нашел незамедлительно, спрыгнув с ветки, поддерживающей домик дедушки. Гораздо сложнее оказалось найти красно-белый гриб в высокой траве на берегу ручья. Помогла случайность. Уставший Диззи решил передохнуть и чуть не раздавил «лекарственный препарат»

Малейшая ошибка в выполнении подводных прыжков может привести к потере жизни от удушья. Но игра стоит свеч: без акваланга Диззи не сможет освободить из ледяного плена своего непутевого братца. Если есть желание, на остров можно попасть и долгим окольным путем через город и пиратский корабль, но... в конце концов, риск — благородное дело!

И не оспаривайте достоинства пустого сундука невезучих искателей приключений. Не так уж и часто в игре попадаются такие солидные предметы, пригодные к тому же для переноски. Но чтобы добраться до кормы затонувшего судна, придется хорошенько продумать свой путь по скользким доскам полусгнившей палубы.

Закон Архимеда в действии (рекомендуется в качестве учебного пособия на уроках физики в 8-9 классах средней школы)

Даже не пытайтесь собрать звезды из дне подводной пещеры — без помощи ласт Диззи оттуда не выберется и неизбежно пойдет на корм рыбам.

Не торопитесь бросать припасенную куриную ногу — она должна попасть в поле зрения оголодавшего животного. Но и медлить с кормежкой также не рекомендуется, иначе подарок оторвут прямо с руками.

Преимущества газового пистолета

Чаи-скороварка, последнее изобретение дедули на пользу домохозяек и диззихозяев.

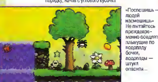


Из 16 беспорядочно перемешанных кусков бумаги вы должны собрать вот такую картинку, уложившись в отмеряемое песочными часами время. Для первого раза это может оказаться непростой задачей. Каждый кусочек можно поменять местами с любым соседним, отметив его рамочкой и захватив любой кнопкой. Режим pause на время отменен, поэтому, дабы уложиться в срок, вы должны четко представлять себе цель и собирать картинку по порядку, начав с углового кусочка.

Не думайте, что сможете находиться под водой вечно — количество оставшегося в легких Диззи кислорода указано на строке внизу экрана. Удачно запрыгнув на пузырек воздуха, не расслабляйтесь — он может лопнуть и на половине пути к поверхности, да и десяток звезд по сторонам собрать не помешало бы...

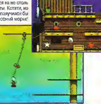


Висит бычок, качается...



«Поспешишь — людей насмешишь». Не пытайтесь преждевременно оседлать плывущие по водопаду бочки, водопады — штука опасная...

То, что у корабля есть трюм, поймет и слепой... куда сложнее понять, как забраться на не столь очевидные мачты. Кстати, из Тарзана наверняка получился бы первоклассный моряк!



Капитан — Черная Борода, гроза желтковых морей и яйцеголовых супергероев.

своей пятой точкой. Мысли об отдыхе тут же улетучились из его облысевшей головы, загрузив найденные компоненты в находящийся в дедушкиной хижине чан, он зачерпнул получившуюся бурду валявшейся у порога склянкой и дрожащими руками преподнес сей отвратный продукт захворавшему «трудуну». Не обращая внимания на побочные эффекты зелья, вмиг оживший предок сунул в руки обрадовавшемуся было Диззи пульсирующее золотое яйцо и толкнул речь о том, как нехорошо он поступил в юности, разорив драконье гнездо в заброшенной штольне своей шахты, и как его замучила совесть, и как бы он хотел снова стать молодым... исключительно для искупления совершенного греха, не корысти ради! Делать нечего, надо уважить старика (а то из завещания вычеркнет), с тяжелой ношей в руках верный тимуровец отправляется в путешествие к центру Земли.

На третьем ярусе подземного лабиринта Диззи замечает вагонетку, нагруженную добытой рудой. Видимо, дедушкин приступ произошел как раз в момент отправки очередной порции на переработку в Келдор, близлежащее поселение троллей. В момент разгрузив вагонетку, наш герой заполучил транспорт и уж было вознамерился прошвырнуться до Келдора, но вовремя вспомнил о данном дедуле обещании и продолжил спуск по шахте. Подобрав по пути бесхозный топорик, он вскоре добрался до залитого бурлящей лавой дна рудника. Обжигающие капли доставили ему немало хлопот, но в обилии разбросанные повсюду драгоценности смягчили страдания. Поднявшись еще раз на лифте, Диззи испытал огромное разочарование — дальнейшее продвижение оказалось невозможным по причине гигантской глыбы, перегородившей путь. В коридоре проложен бикфордов шнур и установлен собранный наполовину детонатор — чувствуется, к произошедшему здесь недавно катаклизму приложил руку вездесущий Закс. В яйцеобразной голове быстро возник план разрушить глыбу направленным взрывом, но динамита поблизости не оказалось и, несолоно хлебавши, Диззи вернулся на поверхность. Вспомнив о замеченной в водах Серебряного Ручья звезде, он с топориком в руках направляется к мосту. С тоской посмотрев сверху на бездонный омут и звезду в темной глубине, здравомыслящий сноггл откладывает намеченное разрушение моста до лучших времен.

С риском для жизни Диззи ныряет в прозрачные океанские воды и, тут же выпрыгнув на близлежащий островок, становится обладателем акваланга, оставленного отдыхавшими в лагуне пиратами. Подводное плавание по акватории оказывается достаточно прибыльным: помимо горсти звезд водолаз-самоучка находит на корме затонувшего галеона пустой сундук, а освободив ударом захваченной с берега кирки заточенный в тесной



В начале перестрелки счет 4 4, победитель — тот кто первым наберет 8 очков своими меткими попаданиями в противника. Солдаты замка стреляют куда метче Диззи но вы можете присев увернуться от летящего камня. Именно в таком положении лучше выполнять прицеливание, высовывая свою безволосую голову лишь на время стрельбы

Следуйте за путеводной звездой...
Что, не получается? Тогда попытайтесь запомнить правильную последовательность поворотов на стрелках (←/→ — соответственно держать при прохождении стрелки джойстик влево/вправо, 0 — ничего не нажимать):
→→→0 00→→ →→→← ←→→→ →→←← →→←← 0→←← →←←←,
далее →→←→←— к выходу, где лежит лопата,
← — к досрочному выходу, где можно получить дополнительную жизнь

пещере пузырек воздуха, поднимается на нем к обрывистому западному берегу лагуны. Миновав «дверь в песках», ведущую в туннель дедушкиного рудника, он посредством сундука запрыгивает на покрытый густой травой лужок близ затянутого тиной пруда. Ядовито-зеленая вода не внушает доверия даже «вооруженному» аквалангом путнику, но на дне пруда лежит оставшееся от разрушенного моста бревно, никак не желающее всплывать. Пригодилось знание физики, полученное Диззи в Келдорском физ-мат-лицее №35: вспомнив знаменитый закон Архимеда, изобретательный юноша повысил плотность воды здоровенной порцией соли из найденного в кустах мешка. В результате бревно всплыло, а осторожно перебравшийся по нему Диззи заполучил спичку, пригодную к использованию. Как ни странно, обратное подводное путешествие не испортило с таким трудом полученную добычу. Запас воздуха в баллонах, судя по всему, бесконечен. Разрубив соединяющую бревна моста веревку, Диззи бесстрашно ныряет в омут и... попадает в залитый водой участок алмазного рудника, где в компании глубоководных рыб ищет будильник для Дози.

Медные тарелки от длительного пребывания под водой немного утратили качество звучания, но все же оказали желаемое воздействие на соню — сладко зевнув, Дози внес посильный вклад в борьбу с Заксом, великодушно отдав другу толстый персидский ковер. А собрав на деревянных тропинках снотгловской деревни кипу соломы, Диззи разводит жаркий огонь на табуретке в хижине свежемороженого Дензила — в благодарность за размораживание, тот снимает с посиневших ног ласты и преподносит их братцу. Диззи хватает ума отказать Дензилу, воспылавшему желанием поучаствовать в поисках Дэйзи — со своей способностью вечно попадать в опасные ситуации, тот вряд ли окажется полезным спутником. Но ласты он берет с собой, с их помощью удается собрать остатки звезд в лагуне.

Настало время Диззи посетить городок троллей. Узнав от Доры о поселившемся на берегу Быстрицы мотобеге (помесь бегемота с носорогом), он предусмотрительно берет с собой куриную ножку, карликовую коровку и, на крайний случай, арбалет Фанко. Зверюга отдает предпочтение курятине и убегает обедать, а откопавший в клумбе на берегу реки мешок золота Диззи по бочкам переправляется через бурный поток. Сложив из обрывков пергамента (опять проделки Закса!) страничку волшебной книжки придворного мага, он получает... своего двойника, дополнительную попытку в борьбе со злом.

Ну, прям, не игра, а какое-то пособие для начинающих подрывников!

А глаза-то добрые, добрые!..
Счастья и здоровья Вам и Вашим детям!

Жарко, как в аду... Почему «как» ?!

Что меня определенно бесит в этой игре, так это несмываемая улыбка Диззи. Кругом мрак, сырость, тени зловещие летают и пауки ползают, а он стоит себе радостный, словно «Мегадрайв» ему подарили!

Говорил я Диззи, не ныряй в омут без акваланга... Насилу живым на сушу выбрался, дровосек чертов!

Дилан, животновод-любитель



Надеюсь, с прыжками под непрекращающимся градом камней ни у кого проблем не возникнет. В отличие от «писишной» версии игры, все движения героя на данном этапе сильно замедлены, а булыжники летят строго по заданной траектории, в результате чего возникают целые «островки безопасности» под некоторыми платформами.

Не забудьте, что выпущенную Заксом молнию надо перепрыгнуть дважды (второй раз — после ее отражения в зеркале)

Хижина Дози-небожителя, как и ее хозяин, постоянно витает в облаках

Что и говорить, длинные руки у Закса. Даже прозрачные воды лагуны кишмя кишат его многочисленной прислугой.

Каждый подземный переход в Келдоре (не в пример нашим, московским), оборудован подробнейшей картой селения. Но если есть желание внимательно рассмотреть сей шедевр поставьте игру на паузу — проблема с крысами у троллей, похоже, еще не разрешена.

Местные «отцы города», к сожалению, ничего не смыслят в экономике. Электричество на улицах горит и днем, и ночью (зато все фонари работают).

Сделка состоялась. Не выйдет из сноггов бизнесменов, как ни учи...

Три главных улицы Келдора, Дворцовая, Церковный Мост и Набережная, соединены меж собой мрачными туннелями с очень недружелюбными обитателями. Плакаты с планом переходов висят на стенах каждого туннеля, но сырость изрядно их потрепала, да и снгглы воды стараются избегать, для чего используют зонтики. Избавившись от стражника в одном из коридоров щедрой взяткой, Диззи проводит обширные поиски в районе Церковного Моста и находит бочонок рома и крепкую трость. Выпивка — единственное, что может смягчить сердце сурового морского волка, охраняющего трап пришвартованного к Набережной пиратского корабля. Применив трость в качестве рычага, Диззи вскрывает тайник в центре корабля и забирает оттуда Универсальную рукоятку Закса, а в самой глубине трюма находит целый ящик динамита. Не стоит забывать и о мачтах, среди снастей разбросано немало полезных вещей (звезд и фруктов для поддержания жизни), а также очень полезный ворот, используемый ранее пиратами вместо штурвала. Но расстояния между мачтами велики и без веревки до ворота снгглу не добраться.

В ходе своих изысканий, Диззи забредает на нос судна и внезапно подвергается воздушной атаке со стороны уже «просохшего» пиратского капитана Черное Сердце. Безжалостно скинутый в воду, он не успевает нацепить акваланг, поэтому в его распоряжении лишь несколько минут на то, чтобы выплыть с помощью испускаемых невидимым источником пузырей, попутно собирая звезды. Вновь очутившись на берегу лагуны, невольно искупавшийся герой опять спускается в дедушкину шахту, на этот раз уже экипированный должным образом. Установив заряд, он вставляет рукоятку Закса во взрыватель, и перегородившая коридор глыба рассыпается на мелкие кусочки. Теперь Диззи предстоит разговор по-мужски с охраняющим свое гнездо драконом. Впрочем нет, судя по всему его «собеседник» — дракониха, и единственный способ завязать с ней дружеские отношения это вернуть ей похищенное когда-то дедулей яйцо. Взамен выполнивший волю предка снoггл получает золотой трилистник клевера.

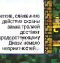
Вот теперь можно прокатиться и на вагонетках. Многочисленные ветвления «узкоколейки» могут привести «гонщика» к смертельному исходу: на подземной трассе находится немало народу, жаждущего крови, да и преждевременная остановка равносильна гибели (еще бы, пешком до выхода не один день надо идти). К счастью, находящиеся здесь звезды помогают Диззи правильно ориентироваться и избегать опасности.



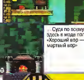
Много ли надо для счастья старому троллю?



Дензил так любил подводное плавание...

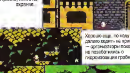


Четкие, слаженные действия охраны замка троллей доставят мародерствующему Диззи немало неприятностей...



...Судя по всему, здесь в моде поговорка «Хороший вор — мертвый вор»

А вход в замок, как ни странно, никто не охранял.



Хорошо еще, по воду далеко ходить не пришлось — организаторы похорон не позаботились о гидроизоляции гробницы.



Что нам стоит мост построить.

А пара-тройка разветвлений позволят завершить поездку на промежуточной станции. На одном из этих полустанков даже находится еще одна страничка из книги мага, но только доехав до конца пути можно получить лопату для вскрытия могилы на церковном кладбище. Впрочем, судя по размерам, это не могила, а гробница какого-то сильно уважаемого современниками тролля. Половина сокровищ, отправленных вместе с хозяином в загробный мир, уже обветшала до неузнаваемости, но старое ведро, валяющееся в углу подземелья, еще представляет определенную ценность для нашего героя — в него можно набрать воды из водоема на дне гробницы. Ну, а покинуть это мрачное место Диззи сумел с помощью еще одной неподвластной времени вещички — гимнастического трамплина (усопший, видимо, был акробатом).

Посещение лавочки на Дворцовой улице также оказалось не напрасным: на подаренную Диланом коровку Диззи выменял... здоровенный боб, обладающий (по словам хозяина) магической силой. В поисках подходящей почвы для посадки приобретенного растения он исходил вдоль и поперек всю доступную часть королевства, пока наконец не наткнулся на ползающего на четвереньках по лугу за кладбищем тролля. Тролль никак не реагировал на вопросы любопытного сноггла, а в ответ на попытку того пройти мимо хорошенько стукнул смельчака по макушке. Совершенно сбитый с толку, Диззи попробовал задобрить тролля подарком, к его великому удивлению грубиян, мельком глянув на предложенное барахло, мигом схватил золотой трилистник и, так и не сказав ни слова, удалился с довольной ухмылкой на лице.

В полном соответствии с предписаниями прибитой к колышку на лугу таблички, юный садовод-любитель посадил боб в мягкую землю и принялся его высиживать. Ждать долго не пришлось, в мгновение ока пробившийся росток превратился в огромное зеленое дерево, вершиной уходящее в облака. По прочным веткам Диззи запрыгнул на плотный облачный покров и отправился исследовать небесную твердь. Множество встретившихся на пути звезд убедило его в правильности выбранного пути, скоро он добирается до летающего острова, на котором хитрый Закс выстроил свое логово.

Врата замка со скрипом отпираются (не зря все же Диззи продолжал таскать с собой уже использованную в шахте рукоятку), спасатель уже близок к цели своих поисков, но... лифт, ведущий на второй этаж, как и подъемники в деревне сногглов, заперт на замок, а ключа от него нигде поблизости не видно!

Во время очередных кладбищенских похождений зоркий глаз сноггла узрел странного вида железяку, находящуюся на верхушке одного из надгробных памятников, но, как говорится, видит око, да зуб неймет. Уж слишком высокие каменюги любили воздвигать древние на могилах своих усопших товари-



Love is... Dizzy!!!

щей. Выход все же был найден: надо построить мост, соединяющий недоступную высоту с соседним монументом. А необходимые инструменты и материалы Диззи раздобыл в левом крыле дворца троллей. Решетку на входе в замок, находящийся на Дворцовой улице, он поднял с помощью отобранного у пиратов экс-штурвала, после чего пришлось утихомирить охрану замка из арбалета Фанко. Привлекший внимание героя металлический предмет оказался искомым ключом от подъемника Закса, украшенным сверху изображением черепа.

Главный холл мрачного замка злодея огорожен движущейся стеной из копий, но уже набравшийся опыта в преодолении подобных препятствий Диззи заботливо укрыл угрожающие острия толстым ковром Дози. С помощью веревки преодолев широкий проем, он наконец-то попадает в коридор, ведущий в главную башню замка, но пока еще не в силах преодолеть установленный волшебником звездный барьер: для разрушения охранных чар герою придется объединить магическую силу всех 250 серебристых звезд (весьма строгая проверка на внимательность). К счастью, недостающие звезды он находит в дальней части первого этажа замка (огонь в камине, преграждающий туда доступ, затушит принесенная в ведре вода), и на верхнем уровне, где вдобавок собирает последнюю страничку книги придворного мага.

Для спасения возлюбленной Диззи осталось лишь, уворачиваясь от сбрасываемых Заксом камней, взобраться по хлипким лестницам башни на ее вершину и сразиться со злодеем. Последняя битва оказалась весьма короткой: чародей в ярости запускает в сноггла остатки своей магической силы, ловкий юноша в прыжке уворачивается, а отразившийся в зеркале за его спиной заряд возвращается к своему хозяину, низвергая того в пучины бездонного Колодца Миров. Победитель спешит заключить в объятия освобожденную Дэйзи и...

Happy end!!!

Eler Cant

Вместе с Диззи по бобовому стеблю на небеса взобрались вездесущие улитки и червяки, вскоре превратившиеся в бабочек.

«Вот и он, замок Закса, самое мрачное и неприятное место во всем Желтковом королевстве. И что это у меня вдруг голова закружилась?..»

Чуть не забыл раскрыть страшный секрет. Догадались, куда надо «вложить» здоровенную золотую монетку из подводной пещеры? О, это целая история, уходящая корнями в далекое прошлое. Дело в том, что история «Как простофиля Диззи корову на зеленый боб поменял» впервые произошла еще в игре для ZX Spectrum, а авторы приставочной реализации ее при переносе несколько дополнили. Так вот: этот самый боб можно выкупить у продавца и за монетку, а спасенную коровку — отдать принцу Фанко, который, как и Дилан, неравнодушен к малоформатным симпатяшкам. То, что он вам в ответ преподнесет, и будет ключом к бонус-уровню! Добавлю еще, что золото принца не интересует, но о ваших сделках в Келдоре он неплохо осведомлен, так что раньше разговора с торговцем к нему и не суйтесь!

Последние приготовления перед схваткой с Заксом



Вахтанг Чантурия, г.Москва

Шершнев Никита, г.Красноярск

Сотников Ваня, п.Новый-Шерегеш, Кемеровская обл.

Скворцов Эдик, г.Сургут

Агафонов Никито, Коннов Олег, г.Электросталь

Токлулино Лиля, г.Челябинск

Воровщиков Андрей, г.Челябинск



Несмиян Евгений, г.Тихорецк

CYBERDALE, с.Молчаново, Томская обл.

Сотников Воня, п.Новый-Шерегеш, Кемеровская обл.

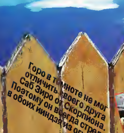
Кулик С., г.Кисловодск

Щербоков Олег, г.Киржоч-2

Шершнев Никита, г.Красноярск

Косьянов Игорь, г.Сосногорск, Коми ССР

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ



Горо в темноте не мог
отличить своего друга
Саб Зиро от Скорпиона.
Поэтому он всегда стрелял
в обоих ииндзя из огиемета.



Купил я "МОРТАЛ КОМБАТ",
Отличная игра.
Прибить иль сжечь кого-то
Ты сможешь здесь всегда.
Но если хочешь мирно
С врагом ты разойтись,
Френдшип ему ты сделай
И сразу помирись.

Сектор пустил в Саб Зиро
тепловую ракету.
Она пролетела мимо.
"Хладнокровный",
подумал он.

Горо загадывает
загадку Саб Зиро:
- Четыре руки, две ноги,
одна пустая голова?
- Не знаю.
- Дурак, это же
мой брат Кинтаро!

Горо, увидев Кинтаро, принял его
за свое отражение в зеркале.
"Ну и красавец же я!" -- подумал он.
Но тут он понял, что обознался.
"Кинтаро, это ты? Чего тебе здесь надо,
маленький уродец!"

Сенсация!

Агент Купер и 3D Pasha раскопали гипер секретный код для МК 3, позволяющий играть солистом группы "Гражданская Оборона" Егором Летовым!! К сожалению, секрет сработал только на редакционном картридже...


Скорпион раскинул мозгами. Это был любимый прием Райдена.
Джонни Кейдж Лю Кангу:
"Вот кончится турнир, снимусь в фильме "Мортал Комбат".
"А если тебя убьют?".
"Тогда пусть мою роль играет Линден Эшби или Жан-Клод ван Дамм".
АНЕКДОТЫ от Олега Лобанова
г. Климовск, Московская обл.
Джонни Кейдж убил Горо, сбросив его с моста, но на следующий день увидел его целым и невредимым.
"Кин аро", - подумал напоследок Джонни.
А е е говорят, что перед смертью от ывается истина.
Саб Зиро говорит Кано:
"Давай
по продаже
замороженого мяса".
FUN CLUB
Перед боем Скорпион просит взаймы у Саб Зиро.
"А если я тебя убью, кто мне вернет деньги?" - спрашивает Саб Зиро.
"Зато мне вдвойне будет приятно тебя убить!"
Саб Зиро обычно отправлял Горо в нокаут замороженным.
В нокауте мороженого не было, и Горо возвращался ни с чем.



"Смертельная схватка" продолжается. Все (наверное) секреты найдены, и МК 3 вступил в новую фазу: в фазу беспощадной, постоянной, всепоглощающей ИГРЫ.

Mortal Kombat: тактика боя

Теперь цель играющего ие в том, чтобы ввести хитрый код для versus-экрана, а в том, чтобы хладнокровно, расчетливо, любой ценой победить живого оппонента (о компьютере никто и не помнит!), победить быстро, максимально эффективно используя суперудары и приемы выбраиного персонажа. "Великий D" представляет вам исчерпывающие характеристики каждого героя, их силовые рейтинги, полные сведения о нападении и защите. Вы узиаете хитрости, секреты, уловки и обманные трюки. Знание. Расчет. Стратегия. Тактика. И все это — для того, чтобы победить. С возвращением в Мортал Комбат!!

Суперудары всех персонажей вы найдете в 2?-м номере журнала "Великий D".

Эта таблица составлеиа по результатам 2100 раундов, проведенных между двумя профессионалами, одинаково хорошо играющими в МК 3. В ходе ее составления играющие менялись ролями каждые пять раундов, тем самым, их личные симпатии и антипатии были минимизированы до предела. Таблица показывает долю побед и поражений в бою каждого персонажа с каждым персонажем (в десяти раундах). Пользуются ею точно так же, как таблицей квадратов по математике.

Рейтинги добиваиий, атак и обороны составлены на основании независимого опроса 20-ти комбатистов, проведенного корреспондентом редакции.

Последние напутствия:

! МК и шахматы — почти одно и то же. Атакуя, прикидывайте пути к отступлению. Всегда готовьте контратаку.
! Чередуйте суперудары, не объединяйте их в предсказуемые системы— ваш противник вас раскусит!
! Изматывайте соперника, держите дистанцию, делайте неожиданые молниеносные выпады — рано или поздно он совершит ошибку.
! Не недооценивайте противника.
! Запаситесь терпением.
! Мойте руки перед едой.

	Саб-Зиро	Шива	Кано	Лю Канг	Найтвульф	Кабал	Сона	Кунг Лао	Синдел	Сайрекс	Страйкер	Джакс	Смоук	Сектор	Шанг Цунг	Общий силовой
Саб Зиро		7	7,5	7	6	7	6,5	6,5	6,5	6	5,5	6	5	5	6,5	[illegible]
Шива	3		5,5	4,5	4,5	6	5,5	4,5	4,5	4	6,5	6,5	8	8	7,5	[illegible]
Кано	2,5	4,5		5	5	5	4,5	6,5	6	7	7	5,5	7,5	7	3	[illegible]
Лю Канг	3	5,5	5		4	4	5,5	6	3	5,5	6	6	7	6	8,5	[illegible]
Найтвульф	4	5,5	5	6		4	6,5	4,5	6,5	7	6	3,5	4,5	5,5	5,5	[illegible]
Кабал	3	4	5	6	6		3,5	5	5	7	5	7	7	3,5	6,5	[illegible]
Сона	3,5	3,5	5,5	4,5	3,5	6,5		6	4,5	6	5,5	6,5	5	6	7	[illegible]
Кунг Лао	3,5	5,5	3,5	4	6,5	5	4		4	6	6	4,5	6,5	6	8	[illegible]
Синдел	3,5	5,5	4	7	3,5	5	5,5	6		3	5,5	5	4	3,5	8	[illegible]
Сайрекс	4	6	3	4,5	3	3	4	4	7		4,5	5	5	5,5	9,5	[illegible]
Страйкер	4,5	3,5	3	4	4	5	4,5	4	4,5	5,5		6	6	6	7,5	[illegible]
Джакс	4	3,5	4,5	4	6,5	3	3,5	5,5	5	5	4		4,5	6	6	[illegible]
Смоук	5	2	2,5	3	5,5	3	5	3,5	6	5	4	5,5		6	8	[illegible]
Сектор	5	2	3	4	4,5	6,5	4	4	6,5	4,5	4	4	4		7	[illegible]
Шанг Цунг	3,5	2,5	7	1,5	4,5	3,5	3	2	2	0,5	2,5	4	2	3		[illegible]

САБ-ЗИРО



Саб очень изменился по сравнению со своими предыдущими появлениями на турнире: если раньше против него было довольно трудно играть, то теперь он просто непобедим. Счастливчики, выбравшие этого героя! Постоянно пытайтесь заморозить противника, кидая Лед, но не забывайте о задержке. Есть два пути борьбы с атакующим в прыжке оппонентом: сразу же отпрыгнуть назад, делая по пути Ледяного Двойника (его можно породить и в воздухе), или, если враг прыгает строго вертикально, остудить его пыл Ледяным Душем. Вспомните о старом добром комбо: удар ногой в прыжке, Лед, апперкот. Toasty! Активно совмещайте атакующие приемы с оборонными, но помните, что когда на экране есть Двойник, вам не кинуть Лед. Также имейте в виду, что если противник заморожен, случайно выпущенный Душ отразится от него прямо в вас...

Осторожнее, Саб!

Хотя вам особенно не о чем беспокоиться, напоминаю, что никогда нельзя путаться в морозящих атаках: зачастую из-за неправильно нажатой кнопки они могут обернуться против самого Зиро.

Общий силовой рейтинг: 88
Место в воинском рейтинге: 1
Самый трудный поединок: с Сектором

Доступность:	★★★★★★★
Атаки:	★★★★★★★★★
Оборона:	★★★★★★★
Скорость:	★★★★★★★★
Добивания:	★★★★★★★★
Комбо:	★★★★★★

№1



ШИВА

Чудовищная сила, гигантские комбо и красный купальник — вот что помогает ей выигрывать! Девушка сия находится на втором месте в нашем рейтинге не просто из-за красоты неописуемой, а токмо из-за того, что в умелых руках она превращается в настоящее орудие смерти. Ваше преимущество — неблокируемая Телепортация, настигающая противника в любой части ринга. Пользуйтесь Телепортацией в самые неожиданные моменты, когда враг меньше всего готов к этому. Мини-Землетрясение тоже неплохой удар-сюрприз. Используйте постоянно. Чередование этих двух атак — ключ к победе. К сожалению, вы не можете простреливать ни высокий воздух, ни пространство у пола, Файерболл у Шивы действует только на уровне груди игрока. У вас также отсутствует атака-стопор, типа Сети или Льда, после которой легче делать комбо, но это лишь прибавляет остроты персонажу, семиударник с наскока — это что-то! В целом, Шива — очень легкий в управлении, и хотя чуть-чуть неуклюжий, но, тем не менее, мощнейший герой. И с этим надо считаться!

Осторожнее, Шива!

Скорость. Вы слегка медлительны в бою, поэтому главная ваша линия — линия защиты. Будьте изобретательны, у вас полно внезапных, сбивающих с толку контратак — при желании можно достичь такой же гармонии, как при игре Рептилией (ау, ветераны!).

Общий силовой рейтинг: 79,5
Место в воинском рейтинге: 2
Самый трудный поединок: с Сайрексом

Доступность:	★★★★★★★
Атаки:	★★★★★★
Оборона:	★★★★★★★
Скорость:	★★★★
Добивания:	★★★★★★★★
Комбо:	★★★★★★★★★

КАНО

Среди геймеров Кано не так популярен, как, например, трое киберниндзя. Я считаю, что к управлению Кано надо просто привыкнуть. Не типичные для МК атаки с прокручиванием джойстика составляют костяк атак и обороны этого сильнейшего персонажа. Если ими правильно распоряжаться, Кано становится очень опасен. Судите сами. Можно быстро метать Нож и почти мгновенно передвигаться по всему экрану (Пушечное ядро) — это выигрыш в скорости. С прыгающими противниками разбираются следующими способами: когда враг над вами, резко ставьте блок (это добавляет шика!) и тут же делайте Душащий захват или апперкот с Ножом. Если же атакующий прыгает с близкого расстояния, жмите блок в воздухе. Есть хорошее мини-комбо: апперкот с Ножом и сразу же Ядро! Нож кидайте при любой возможности, не давайте оппоненту собраться с мыслями. Помните, у вас в руках мощнейший персонаж!

Осторожнее, Кано!

А что, собственно, осторожнее? Все, какие только душе угодно, удары, при вас. Разве что низкого Файерболла не хватает. Блок в воздухе — отличный оборонный маневр... Советую только посерьезнее отнестись к боям с быстрыми героями (Саб, Лю). А вообще — грех не выиграть этим парнем!

Общий силовой рейтинг: 76
Место в воинском рейтинге: 3
Самый трудный поединок: с Сабом

Доступность:	★★★
Атаки:	★★★★★★★
Оборона:	★★★★★
Скорость:	★★★★★★
Добивания:	★★★★★★★★
Комбо:	★★★★★★★★



ЛЮ КАНГ



Канг — серьезная угроза практически для каждого участника турнира, да вдобавок прекрасный персонаж для начинающих игроков в МК 3 — научиться им драться гораздо легче, чем, к примеру, Кабалом и Соней.

Постоянно держите основание своего большого пальца на кнопке нижнего удара ногой, "заряжая" Велосипедный удар. Таким образом, палец свободен для работы с другими атаками (Файерболлами), а "велосипед" — всегда "под рукой"! Файерболлы — одно из самых сильных орудий Канга. Научитесь сбивать противника из воздушных атак, отпрыгивая назад и кидая быстрый Файерболл. Это поможет вам контролировать перемещения оппонента по экрану. И еще — если у вас всегда готов Велосипедный удар, используйте его почаще, когда противник зазевался и не блокирует.

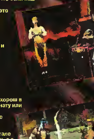
Осторожнее, Лю!

Вы практически открыты для ударов ногой в прыжке после провалившихся атак с Файерболлами (как с высоким, так и с низким). Помните, что если ваш Летящий или Велосипедный удар блокированы, вы на долю секунды (это очень долго) зависаете в воздухе и являетесь отличной мишенью для апперкотов.

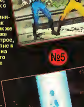
Общий силовой рейтинг: 75
Место в воинском рейтинге: 4
Самый трудный поединок: с Синдел и Сабом

Доступность:	★★★★★★★★★
Атаки:	★★★★★★★
Оборона:	★★★★★★★
Скорость:	★★★★★★★★
Добивания:	★★★1/2
Комбо:	★★★★★

№4



НАЙТВУЛЬФ



Благодаря Отражающему Полю Найтвульф хорош в обороне. Если враг кидает Файерболл, Гранату или еще чего там в непосредственной близи, быстро отпарируйте Полем и тут же делайте любое комбо или простой Апперкот с Томагавком, который еще хорош против напрыгивающих сверху оппонентов. В Мортале главное — точно рассчитывать момент атаки, а с Вульфом это легко. Все его удары очень точные, четкие, солидные — нет неопределенности, как с цунговским Извержением, например. Кстати, Томагавк можно объединить с ВН в корошее мини-комбо. Фазовым Плечом пользуются так же, как аналогичной атакой Джонни Кейджа, и точно так же нарываются на апперкот. Выстрел из Лука — тоже оружие не аховое, но вполне надежное: не быстрое, не медленное, наносящее средний ущерб, вполне в природе этого персонажа. Найтвульф — игрок, на которого можно положиться. Именно из-за этого качества он занимает совсем не плохое место в нашем тактическом рейтинге.

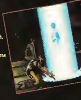
Осторожнее, Вульф!

О недостатке Фазового Плеча я уже рассказал. Отражающее Поле (три раза вперед и ВН) нелегко выполнить за нужный, короткий, промежуток времени, к тому же оно не действует против обычных атак персонажей.

Общий силовой рейтинг: 74
Место в воинском рейтинге: 5
Самый трудный поединок: с Кабалом и Джаксом

Доступность:	★★★★★★★
Атаки:	★★★★★★
Оборона:	★★★★★★★★
Скорость:	★★★★★
Добивания:	★★★★★
Комбо:	★★★★★★★

№5





КАБАЛ

Кабапище — мужик крутой, но только за счет его умопомрачительных комбо. Попасться под кабаловскую раздачу — все равно, что забрести под несущийся на полной скорости товарняк! Контролируйте передвижения противника высокой и низкой Мапиновыми Искрами, а если вашему оппоненту вдруг взбредет в голову попрыгать (недопустимая оплошность!), объясните ему, что этого делать не следует, применив Вертушку. Пускать по полу ваше оружие в обычном бою нецелесообразно (его за километр видно), этот удар хорош только в связке с Вертушкой. А в целом, атаки этого героя несколько отличаются от атак всех остальных персонажей игры, и я бы не сказал, что можно так уж быстро и результативно научиться играть Кабалом.

Осторожнее, Кабал!

Все обожают блокировать вашу Вертушку. Примите это к сведению. Максимально используйте комбо, это ваше главное преимущество, без знаменитых связок вы — никто. Так что выжидайте, изматывайте противника и готовьте заветный многоударник!

Общий силовой рейтинг: 73,5
Место в воинском рейтинге: 6
Самый трудный поединок: с Сектором и Соней

Доступность:	★★★★
Атаки:	★★★★★★★★
Оборона:	★★★★★★★
Скорость:	★★★★★★
Добивания:	★★★★★
Комбо:	★★★★★★★★★

СОНЯ БЛЕЙД

Ах, Соня, моя милая Соня... Согласитесь, единственное, чего не хватает лейтенанту Блейд, так это скорости. К сожалению, все ее суперудары не сравнить по быстроте с ударами, например, Милены из МК 2. Недостаток скорости компенсируется внезапностью и непредсказуемостью атак. Почаще отпрыгивайте назад, заставляя врага последовать за вами, и тут же делайте Полет с ударом рукой или Велосипедный удар вверх. Есть несколько приятных комбо с Захватом ногами (запросто, кстати, ловящим подкатывающегося Саба) и знаменитое авто-комбо с ударом рукой с разворота. Если противник бежит на вас, то у него в мыслях, скорее всего, только желание атаковать, соответственно, блокировать он не станет. Вывод: он не будет особо обрадован, нарвавшись на ваш дружеский Захват ногами. Соня — персонаж сильный практически во всех аспектах, но управлению ей надо учиться. Учиться терпеливо и долго.

Осторожнее, Соня!

Не советую промахиваться, выполняя ваши основные атаки —только очень ленивый противник не нанесет вам апперкот! Работайте четко, с этим персонажем у вас нет права на ошибку — будете расплачиваться слишком дорогой ценой.

Общий силовой рейтинг: 73.5
Место в воинском рейтинге: 6
Самый трудный поединок: с Сабом, Шивой и Вульфом

Доступность:	★★★
Атаки:	★★★★★
Оборона:	★★★★★★★
Скорость:	★★★
Добивания:	★★★
Комбо:	★★★★★

Фронтовые друзья! В следующем номере журнала, товарищи, вы найдете советы по ведению игры Кунг Лао, Страйкером, Синдел, Сайрексом, Джахсом, Смоуком, Шанг Цунгом и товарищем Сектором. До встречи на боевом посту (...а Ultimate не за горами...)!!

Агент Купер



С незапамятных времен большая часть человечества соблюдает неписаный закон жизни любой нормальный член общества должен попытаться обзавестись семьей — разнополо-разновозрастной компанией совместного проживания Однако, помимо очевидных плюсов такого союза, существует несколько неоспоримых минусов Если человек живет один, у него постоянно возникают проблемы с ведением хозяйства, которые он сам себе и создает Другое дело, если у него есть жена и дети Верная супруга, как правило, берет на себя часть мужниных хлопот по содержанию семьи и дома, но взамен глава этой самой семьи получает нескончаемый поток просьб и требований, справиться с которыми не поможет весь его опыт холостяцкой жизни Дети в желании поближе познакомиться с окружающим миром убегают из дома, постоянно что-то теряют (как, впрочем и помешанная на порядке супруга), да еще постоянные вопли о помощи соседей-неумех Как говорится, нет такого мужа, который хоть на час не мечтал бы стать холостяком Уставшие от ежедневной суеты люди мечтательно обращают свой взгляд в прошлое — те доисторические времена, когда единственной заботой вождя общины было покрепче набить свое брюхо охотничьими трофеями да обеспечить пропитание родственникам-подчиненным Наивные! Проблем у первобытных людей было не меньше, всем сомневающимся спешу напомнить: среда обитания «счастливчиков» была гораздо шире привычной нам биосферы и помимо, можно сказать, обычных животных (то есть всех сортов и размеров динозавров, гигантских насекомых и птиц) включала в себя еще не ушедшие «в подполье» альтернативные формы жизни («нечистую силу», инопланетных гостей, драконов и т.д.) до существ с неугасшей искрой магических сил, то есть колдунов и ведьм К тому же не стоит сбрасывать с весов недружелюбных жителей окрестных территорий, косо смотрящих на преуспевающих соседей А дабы не оставлять все вышесказанное без доказательств, рассмотрим один горячий денек из жизни всем вам знакомого по играм, мультсериалам и фильмам Фреда Флинтстона (говорящая фамилия, должен заметить — кремень, в переводе с английского)

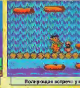
История, в подробностях рассказанная японской фирмой TAITO, начинается, как и все мудрое, утром

Фреду всю ночь снились драконы Сначала было одно яйцо, потом яиц стало пять, дальше — восемь, вскоре все окружающее заполнилось деформированными шарами, раскрашенными в крапинку К несчастью, эти потенциальные продукты оказались свежими и созревшими — грохот осыпающейся скорлупы наполнил округу, образовавшееся море младенцев-птеродактилей взбурлило и, закрутившись в бешенной пляске, слилось в одну закрытую клубами поднятой пыли кучу Пыль быстро осела, и взору Фреда явился Великий

Эх, женщины! И жить с ними нельзя... ...и убивать жалко!



«Не пущу, не пущу Фреда за солонкой!»



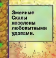
Волнующая встреча у водопада.



Доисторическая коррида.

Дракон. Он беззвучно разевал все три пасти, явно пытаясь что-то сказать, затем вновь в глазах зарябило, расплывчатые силуэты голов сошлись вместе и завопили пронзительным голосом: «Дорогой, проснись же, наконец!!» И Фред проснулся, открыл глаза, несказанно воодушевив этим свою жену — Уилма продолжила вопль без пауз с новыми силами: «Дорогой-ты-не-видел-мое-ожерелье-я-везде-смотрела-нигде-нет-я-жарила-яйца-Додо-тебе-на-завтрак-и-хотела-их-посолить-но-солонка-тоже-исчезла!» Мало что уяснив спросонья в безудержном словоизвержении благоверной, Фред собрался с мыслями и выдал полезный в любой ситуации совет: «Уилма, душка, поищи везде еще раз — я тут пока





Змеиные Скалы населены любопытными удавами.

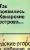
SUPER STARS



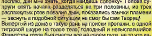


Птеродактиль на службе человеку.

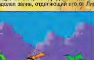


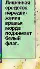


Так появились Канарские острова...

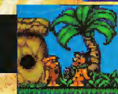


посплю, дай мне знать, когда найдешь солонку» Голова супруги опять начала разделяться на три половины, из трех распахнутых ртов повалил дым, показались язычки пламени — заснуть в подобной ситуации не смог бы сам Творец! Выпертый из дома в такую рань на поиски пропажи, в одной тигровой шкуре на голое тело, голодный и невыспавшийся Флинтстон готов был снести все на своем пути, не то что каких-то там свинозавров, забредших за ночь в соседские огороды в надежде на халявный завтрак! Быстренько добежав до Змеиных Скал, Фред мигом отыскал способ вскарабкаться на казавшийся ранее неприступным утес, соорудив из любопытных удавов живую лестницу. Удачно запрыгнув с разбега на проплывающую близ берега акулу, основоположник серфинга почти преодолел залив, отделяющий его от Листвённых Гор,

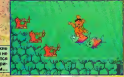




Лишенная средства передвижения вражья морда поднимает белый флаг.



как вдруг невольному паромщику взбрело в голову закусить одиноким пассажиром. Не тут-то было —морская прогулка прояснила сознание Фреда. Оставив позади созданный усилиями упрямой рыбины архипелаг, храбрый охотник решил проверить свою яму-ловушку: мамонт или динозаврий детеныш вполне мог бы смягчить горечь Уилминой утраты и надолго решить продовольственную проблему. Да только не рассчитал Фред размеры своего капкана (как говорится, чем больше яму ты роешь другому, тем вероятнее ты сам туда и попадешь) — угодивший в яму носорог в результате вынужденной голодовки пришел в отвратительное настроение.



Морские жители не отличаются гостеприимством...

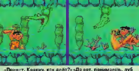


...как, впрочем, и обитатели темных пещер.

Пришлось Фреду выступить в качестве матадора и, ценой пары шишек и помятого бока, показывать направление выхода живому тарану.

Возле водопада Фредом овладело странное чувство дежавю: на бревенчатом мостике лежало яйцо, как две капли воды похожее на увиденное во сне. Не долго думая, он разбил крапчатую скорлупу — и действительно, на свет божий появился птеродактиль, тут же принявшийся описывать круги возле новоявленного «папаши». Осталось ему лишь обернуться Драконом, тогда можно смело щипать себе локоть и просыпаться. Как бы не так — орет, пернатый, прокатиться приглашает. Эх, была не была, Фред седлает «коня» и взмывает ввысь (крылья птенца еще не окрепли, поэтому высоко подняться пока не получится — зато парить можно достаточно долго, хорошая подмога при подъеме по водопаду). Путнику еще не раз придется воспользоваться услугами крылатых ящериц, удерживающих навесу дощатые платформы (сон, судя по всему, был вещий).

Но перегрузка, возникающая при ракетном взлете этих живых подъемников, не должна туманить Фреду мозги и мешать ему вовремя покинуть лифт — иначе падение будет не менее стремительно.



«Привет, Крокич, как дела?» «Да вот, понимаешь, зуб болит». «Какие проблемы, друг?! Давай, подлечу!» «Шпашибо...»

Путь был долог, в черной дыре желудка Фреда едва теплилась надежда успеть домой к обеду, когда, наконец, соляные копи близ Лиственных гор появились за поворотом. Ноги сами несут узревшего финиш Флинтстона, но внезапно земля начинает плясать, а из образующегося провала вылезает Нечто на шахтерском велосипеде — и в руках тварь держит ожерелье Уилмы! Еле уворачиваясь от воздушных атак прыгающей деревяшки, Фред, тем не менее, находит время наносить ответные удары по хитроумной конструкции, пока, наконец, колесо не отлетает в сторону. Из обломков появляется поднятый дрожащей рукой белый флаг — такая удача несомненно оправдывает долгие поиски, горячая благодарность супруги (а также горячий обед) обеспечены!



На Садовой Большое движение...



Удар исподтишка.

Финансовые дела семьи Флинтстонов весьма пошатнулись после рождения второго ребенка, поэтому и речи быть не может

Дорогой, раз уж ты все равно рот открыл, позови дочку обедать...»

«Цель обнаружена, приступаю к захвату!»

Правильное использование трамплинов — залог вашего богатства.

Соседские проблемы.

о том, чтобы упустить редкую возможность закабалить своего зазнавшегося дружка Барни на пожизненную ловлю рыбы (Барни очень кстати попал в безвыходное положение, посеяв на днях свой счастливый крючок. Это ж надо додуматься — талисманом рыбу ловить!). А давняя дружба с местным Посейдоном уже не раз выручала Фреда, открывая возможность дышать под водой. Морская прогулка после обеда — и приятно, и полезно!

К сожалению, морской живностью заведует другая инстанция — на полную халяву рассчитывать не приходится. Хорошо еще, что суперудар дубинкой вышибает из обнаглевших пузатых рыб полезные вещи — в дополнение к содержимому встречающихся частенько воздушных шаров (под водой!? Русалки, что ли, шалят...). Самый полезный (и самый редкий) приз — дополнительная попытка, эквивалентен 50 собранным табличкам с изображением Фреда. Лицо Уилмы — вещь малосимпатичная,

Всякой твари по паре — ну прям не поезд, а Ноев Ковчег!»



Держись, Фред! В конце туннеля видан свет...

А вот и хвостатый вагоновожатый!

Летают тут всякие.

но дает секунд 20 «пофигизма» (от падения в пропасть и прочих недружелюбных субстанций не спасает). Сердечки увеличивают емкость жизненных сил охотника, заполнять которую можно, поедая яблоки. Звездочки служат для получения CONTINUE посредством набора очков, а POWER-UP может пригодиться в борьбе с мощными противниками. На крабов и мелких рыб времени можно не тратить (как и на проживающих в стенах существ) — ничего полезного они в себе не несут. Еще в море живут Хранители течений (мелкие зверьки, управляющие гребными винтами) и помесь медуз с электрическими скатами, питающиеся рассеянным под водой светом. Учтите: в темноте плавать небезопасно, шипы на ощупь искать — удовольствие сомнительное. А также очень маленькие рыбки, плавающие большими стаями в одном из туннелей (избежать



Соседские проблемы 2 — Судный день.

Напряженная обстановка в районе огненных скал.

Какой облом... прошу прощения, обвал!

В очередь, граждане, еды на всех хватит.

Кажется успел, скорее в укрытие!

Потрудившись на благо подрастающего поколения неплохо бы и вздремнуть чуток... да только поди ж ты втолкуй этому поколению, что расти ему следует в отведенном для этой цели горшочке, а не устраивать тут марафоны ползунков-исследователей. Вы не поверите, какую дистанцию может преодолеть доисторический младенец, ладно еще успел Фред догнать непоседу Пебблс до того, как та очутилась в желудке какого-нибудь монстра. А то, что он ноги свои колючками исколол да от самоката-самобега одна рама осталась, покореженная рогами затаившихся в грязи скелетов рептилий — так это ничего, боль придет и уйдет. А вот если бы в пропасть упал...
Ну что ж, на сегодня, кажись, все семейные беды улажены — Флинтстоны в умиротворении ждут гостей. И ведь гости приходят, а с ними и новые проблемы! Бетти, супруга Барни

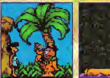
Кошмар, канат кончается, сейчас я упаду!

Кладбище «домашних» животных.

страшной участи распятого на шипах мученика можно, перемещаясь на границе слоев рыбьего движения и плавно огибая встречные толпы.)
Ну и, конечно же, вся эта свора подводных мусорщиков тащит что ни попадись к своему царю, одному из распространенных в те времена в морях Земли бронтозавров. Крюк Барни, этого незадачливого рыболова-любителя, тоже наверняка у этого доисторического собирателя, придется устроить ушастому идолу небольшое сотрясение мозгов. Как ни противно бить врага со спины, иного выхода у Фреда нет — пространство у морды чудища периодически заполняется смерчами, моллюсками и прочей гадостью. Трех десятков ударов вполне хватает этой груде плоти для полного счастья, после остается лишь проследить за выполнением данного дружком обязательства!

Враг явно озадачен странным поведением «жертвы»...

SOS!! Злобный Флинтстон!



«Справедливость восторжествовала, мой мальчик».

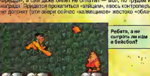
Этот «мяч» Фреду не взять...

УПРАВЛЕНИЕ

(в варианте без переопределения кнопок):

A,C — прыжок.
B — удар дубиной (держать, не отпуская до свечения — суперудар).
ВНИЗ — втянуть голову в плечи (иногда помогает).
ВВЕРХ — во время прыжка (**держа A или C**) — схватиться за близлежащий выступ, аналогично
ВНИЗ и C — слезть с захваченной высоты.

(везет же некоторым), решила съездить за покупками в Булыжноград, и вот печальный результат — любимый гребень «Мисс Бедрок» утерян где-то на пути следования поезда. Эх, все они, женщины, одинаковые, но что не сделаешь для красотки Бетти! А Барни-то, каков нахал: «Я оценю это, Фредди», а сам даже билет не оплатил — мол, по трудам и награда. Придется прокатиться «зайцем», авось контролеры не догонят (эти звери сейчас «халявщиков» жестоко «обла-



Ребята, а не сыграть ли нам в бейсбол?



Лечу, куда хочу!

Не спи, замерзнешь!

мывают» — ссаживают безбилетника на полном ходу), но надо спешить! Уйти от погони можно лишь по крышам вагонов, где спокойному продвижению препятствуют многочисленные указатели и семафоры, непонятно для чего развешанные (драконы-локомотивы вряд ли обращают на них внимание). Впрочем, была бы реакция — перепрыгнуть препятствия, услыхав предупредительный звон колокола, проблемы не составит. Другое дело, если поезд в пещеру заедет — вовремя не спрыгнув с крыши, можно здорово оцарапаться о потолок. Товарные вагоны пониже, но населены разнообразными живым грузом — от фермерских свинозавров до огнедышащих удавов. И все же основная помеха для продвигающегося к голове состава Фреда, это стаи вредных эльфов-охранников, атакующих нарушителя. Для поимки «зайца» они не брезгуют даже разрушением сцепок между вагонами — чуть зазевался, и... идущий следом локомотив не оставит человеку на путях ни одного шанса. В такой ситуации может выручить лишь вызволенный из яйца птеродактиль, дважды встречающийся на пути Флинтстона. Совсем запыхавшись, удирая от погони, Фред все же достигает «паровоза», дальше идти некуда — дернув стоп-кран, он продолжает путь пешком... Удача не изменила «Бесстрашному Фредди», похититель гребня вскоре был обнаружен! Это гигантская птица, прабабушка современных сорок. Она охраняет блестящую безделушку словно собственного ребенка — оперенье воровки не уступает по боевым качествам перьям крылатых противников Аргонавтов. Как удачно попалось под руку нехитрое приспособление, сооруженное проживавшим ранее в здешних местах народом для отражения птичьих атак. Удар камнем, поднятым в воздух весом Фреда, заставляет противника выпустить добычу из цепких лап и поспешно ретироваться. Путь домой не занял много времени, храбрый охотник получает заслуженную благодарность от соседки, сопровождаемую завистливым взглядом соседа (Уилма присоединится с «поздравлениями» чуть позже...). Вот только стоило ли хвастаться своим успехом, принимая статус Великого Героя?

На этом мы расстаемся с играющими на уровне сложности «EASY», время уже позднее, и маленьким детям пора баиньки... Остальным предстоит завершить рабочий день Фреда и выяснить, наконец, смысл кошмара, приснившегося главе семьи Флинтстонов в ночь накануне!

Продемонстрировав Бетти свои способности в области решения семейных проблем, наш герой недолго остается без дела: минуты не прошло, как обрадованная возвращению гребня красотка вновь прибегает к «храброму рыцарю» вся в слезах, но уже не с мужем (еще бы!), а с ребенком. Говорить оба не могут: Бетти в истерике, Бам-Бам еще не умеет, кое-как Фред понимает, что от него требуется и, скрипнув на прощание зубами, отправляется бить гадов, похитивших игрушку Бам-Бама. Любимую дубинку малыша (не по кукле же будет сокрушаться дите каменного века) стибрил дракон, нежданно-негаданно появившийся в окрестностях Бедрока. Непонятно, зачем понадобилась рептилии игрушечная дубинка — не исключено, что это лишь способ вызвать Фреда на бой. Что они там не поделили — вопрос совершенно другой истории, мультфильмы надо было смотреть по воскресеньям. Факт остается



Дубинка против колдовства? Бой будет жарким!

-словленное яйцо. Один взмах крыльями — и вот уже Флинтстон входит в ведущий вглубь вулкана проход. Капающая сверху лава и бегающие хозяева Преисподней поначалу сильно мешали вспотевшему от жары Фреду, со временем, проанализировав атаки врагов, он научится избегать лишних ранений. После серии прыжков по плавающим в лаве камням и очередного обвала, Фред проникает в сердце горы — кратер разбуженного драконом вулкана. Как и следовало ожидать, неминуемо начинается извержение, уровень лавы поднимается, камень, на котором стоит герой, постепенно исчезает в расплавленной массе. В последний момент Фред хватается в прыжке за выступ в стене, подтягивается, прыгает еще раз, в прыжке извернувшись ловит руками камень следующего выступа. Буквально взлетев к выходу из жерла, он в изнеможении садится на пол. Здесь каменный завал преграждает путь лаве, можно немного расслабиться, самый сложный участок пути позади.

Огнедышащая ящерица поселилась на острове посреди болота — кладбища слонов и динозавров. Безопасный спуск к болоту возможен лишь при нормальном функционировании ка-



Недолго мучилась старушка...

фактом — Дракон проживает за вулканом, а соратники его — черти, так что конфликт назревает серьезный.

Огненная гора встречает гостя жесточайшей грозой, молнии ежесекундно рассекают небо, сжигая в пепел самые выдающиеся элементы поверхности — пальмы, чертей, дикозавров (это такие предки дикобразов, напоминающие Супер-ежика), самого Фреда. Преодолевать плато перед вулканом надо быстро, но в спешке не пропустите птеродактиля, он может сильно облегчить прыжки через многочисленные пропасти и принять на себя часть попадающих во Фреда разрядов. Перепрыгнув широкий поток лавы, Флинтстон оказывается на ровной поверхности, практически лишенной врагов. Но острый глаз путника спасает его от фатального шага на поврежденный недавним землетрясением участок: Фред в раздумье застывает на краю образовавшейся пропасти. Еще одна ловушка успешно обезврежена, затем на пути опять лежит благонатной дороги, но веревки наполовину сгнили, и пассажиру приходиться перепрыгивать на ходу образовавшиеся «пробелы» — неудачливый прыгун закончит свой жизненный путь в трясине внизу. Последнее препятствие — осыпающиеся на глазах скелеты усопших животных, образовавшие дорогу к острову Дракона. «Детские игрушки», — скажет опытный геймер и не ошибется — есть возможность подкопить сил перед решающим поединком.

Претендующий на звание Непобедимого зверь ростом не вышел, но упорства в достижении цели ему не занимать. Словно танк он преследует прячущегося в груде костей Флинтстона, останавливаясь лишь для того, чтобы пустить в ход огнемет из своей глотки. Это дает возможность Фреду пару раз ударить собирающегося с силами монстра дубинкой «2» дубинкой (маленькой)

СОВЕТЫ:

1) сидя на птеродактиле, можно заставить того стрелять, попадание во врага эквивалентно супер-удару. За пять секунд до исчезновения «пташка» начинает мигать — в это время Фред бессмертен (в рамках оговоренного выше),

2) дабы не свалиться в пробитую акулой дыру (этап 1), подождите, пока она сделает свое черное дело, а затем смело перепрыгивайте провал,

3) в сражении с гигантской птицей занимайте угловую позицию, если враг исчез за левой границей поля боя, приготовьтесь — он пойдет на таран!

4) убежать от лавы в жерле вулкана можно (но сложно), только прыгать и хвататься за выступы надо заранее, на бегу,

5) если во время гонки на вагонетках замигала надпись «Danger!», не провороньте станцию пересадки,

6) самый главный совет! Я так и не смог успешно осуществить набор комбинации кнопок, присланной Просто Серегой, думаю что такой «облом» приключился не только со мной. Конечно, даже в режиме HARD игра вполне проходима, но мне кажется, что найденная москвичом Кириллом Охотиным стартовая конфигурация поможет большинству игроков. Итак, удерживая при запуске игры кругляшок джойстика влево, вы попадете на экран выбора уровней, а нажав в той же ситуации ВВЕРХ — получите бесконечную жизненную энергию и количество продолжений. К сожалению, одновременно применить оба секрета не получится — сладкого помаленьку... Запускать игру следует во время мигающей записи, при этом начальное меню высвечиваться не должно.

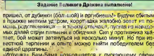
В статье использованы рисунки Виктора Базанова



Задание Великого Дракона выполнено!



Сон наяву? Не верю-ю!!!



пришел, от дубинки (большой) и погибнешь!» Будучи сбитым в прыжке метким ударом, коротышка жалобно зовет на помощь родственников — и те ему отвечают, пуская из неведомых далей струи пламени в обидчика. Сил у противника хватает, бой может затянуться на несколько минут. Но при известной терпении и опыте можно выйти победителем без единой царапины.

«Игрушка» Бам-Бама возвращается к пускающему слюни владельцу, экран ненадолго темнеет (наш герой опять огребает шквал аплодисментов). Когда изображение возвращается, мы видим Фреда, Уилму и ... яйцо! Пришло время разобраться с этим «глюком» — ведомый упрыгавшим в неизвестном направлении яйцом, Флинтстон оставляет супругу в полном недоумении относительно цели своего нового путешествия.

Последняя миссия игры собрала воедино части всех предыдущих уровней. Тут и опускающиеся стены из подводного мира, и прогулка на плавающем предмете (на этот раз, бревне), и прыжки по удерживаемым птеродактилями плитам, и вертикальная гонка на выживание (только теперь вас преследует целый океан подземных вод), и поездка на «экзотическом виде транспорта» в духе Индианы Джонса. А в финале Флинтстону придется сразиться в магическом поединке с первобытной ведьмой. Эта старушка заколдовала безобидных птеродактилей, превратив их в пускающих огонь горгулий, а теперь желает испепелить и Фреда, единственную угрозу ее существованию. Арсенал заклятий колдуньи содержит три самонаводящихся огненных клинка, применяет она их последовательно, по мере ухудшения своего здоровья. Фред же вооружен одной лишь дубинкой, причем, в отличие от поединков с предыдущими боссами, которые велись до полного уничтожения одной из сторон, здесь потеря попытки означает восстановление всех сил не только у проигравшего, но и у противника. И все же метод атак ведьмы имеет серьезный недостаток, предрекающий ее поражение — схлопотав удар дубинкой, она телепортируется, так и не применив магию, поэтому сев ей на пятки можно не опасаться ответной атаки. Единственной опасностью Фреду остаются лишь «огнеметчики» по краям зала. Несколько десятков удачных атак выбьют всю дурь из возомнившей себя Мерлином любительницы, подобрав оставшуюся от колдуньи шапку, Фред освобождает каменных птеродактилей от ее заклятья, после чего имеет с ними продолжительный разговор. В ходе переговоров выясняется наконец-то подоплека произошедших событий. Великий, обеспокоенный потерей своих дальних родственников, зафиксировал нарушение баланса светлых и темных сил в мире, населенном Флинтстонами и их сородичами, о чем безуспешно и пытался втолковать спящему Фреду. Адресат все же получил сообщение, хоть и несколько другим путем, ... что ж, все хорошо, что хорошо кончается! В Бедроке все опять счастливы, **ЙАББА-ДАББА-ДУУ!**

Eler Cant

P.S. А вы знаете, что в игре «The Flintstones» тоже есть бонус-уровни? А я вот не знал, пока не прочитал письмо Сабановского Вадима из Ростова-на-Дону (чуть позже пришла долгожданная весточка от Максима и Насти Ваккеров из Подмосковья). Для сбора огромного количества всяких полезных вещей нужно всего лишь найти гнездо доброго фея-проводника в мир Бонуса. Род человеческий, видать, причинил немало хлопот этому милейшему созданию, поэтому свое жилище фей устраивает в самых неожиданных и труднодоступных местах, в пропасти, в тупиках подземных лабиринтов и т. д. Надеюсь, не надо объяснять, почему я так и не нашел ни одного бонуса, пока проходил эту игру? Попробую наверстать упущенное.

Уровень Раз

1) В самом начале, перед Змеиными Скалами есть две пропасти или больше, неважно, прыгать все равно нужно во вторую, и, оттолкнувшись от трамплина, лететь под облаками — на ранее недоступный уступ.

2) Оседлав первого «пегасика», взлетите на левый берег водопада, в кроне растущей там пальмы Фреда ждут призы.

Уровень Два

1) В первой темной пещере в верхнем правом углу.

2) Не старайтесь убежать подальше от догоняющей Фреда струи лавы, в левом нижнем углу огромного подводного зала пускает пузыри морской фей.

Уровень Четыре

1) после третьей таблички (места записи) ищите вагон с расшатавшейся сцепкой. В момент отсоединения стойте на левой части сцепки.

Уровень Шесть

1) перед второй водной прогулкой загляните в левое ответвление.

Разумеется, этот список не полон — дайте волю своим суицидальным помыслам, в одной из встречающихся пропастей вы обязательно найдете тому доказательство.

В фильме снимались...

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЖУРНАЛУ «ВЕЛИКИЙ DРАКОН»

Автор: Лёпа-стоматолог, г.Курск

Наконец-то! Вы накопили немного денег и пошли покупать картридж. На прилавке Вы замечаете совершенно новую, никому не известную игру, название которой «Путешествие по журналу «Великий D». Что же делать? Покупать или нет? Конечно, покупать! Через полчаса вы уже дома у приставки!

Итак, включайте приставку — путешествие по журналу «Великий D» началось!

Один очень большой, умный и розовый мозг — Микронус порешил захватить сначала Россию, а потом и всю планету. Для того он со своими подручными биороботами и киборгом-мутантом захватили журнал «Великий D», а самого Великого Дракона загипнотизировали и переманили на свою сторону. Но почему именно этот журнал? Да потому, что его читают все дети! Микронус собирается внушить детям ужасную мысль, что игры «Mortal Kombat», «Aladdin», «Donkey Kong», «Jungle Book» —плохие, а играть нужно в «Гадзу» и «Бомбермена». Конечно, от таких «полезных советов» разум «будущего планеты», то есть детей неминуемо помутиться, и захватить Землю будет проще простого

Вот Вы и решаетесь положить конец этому безобразию

А кто он, собственно, такой, наш герой? Возраст — 12 лет. Рост — 150 см. Вес — 40 кг. Волосы — светлые. Глаза — зеленые. Род занятий — ходит в школу, играет на всех приставках и спасает планету

На начальном экране вы видите множество полезных опций, позволяющих выбирать различное оружие, а в правом верхнем углу экрана надпись — «ЛЕПА-СТОМАТОЛОГ». Это имя главного программиста и, одновременно, пароль для входа в супер секретное меню, название которого «ВСЕ ДЛЯ ВАС». С помощью опций этого меню можно поставить бессмертие, неограниченный запас оружия и многое другое.

Игра происходит в строгом соответствии с СОДЕРЖАНИЕМ журналь, которое направляет вас в 8-БИТНЫЙ РАЗДЕЛ. Это не очень сложный этап, на котором окопалось всего лишь три созданных Микронусом биоробота. Даже жалко тратить на них серьезное оружие, достаточно гранат и сюрикенов. В 16-БИТНЫХ РАЗДЕЛАХ противников побольше, и они покруче. Оружие потребуется помощнее, например, бензопила и бомбы с часовым механизмом. Преодолев серьезные испытания вы переходите на следующий этап и упираетесь в ЗАБОР. Всего-то и нужно, что пропилить в нем дыру. Но время на пилку ограничено, и если вы в него не уложитесь, явится Киборг, прикует вас к забору, подожжет забор и спокойно удалится. Но вот дыра в заборе сделана, а за забором

А за забором вас с огнеметом в руках ожидает сам Киборг-мутант. Этот тип крайне опасен, но если вы будете придерживаться рекомендаций G Dragon'a, без сомнений справитесь с ним.

И вот перед вами долгожданный бонус — рубрика «НЕТ ПРОБЛЕМ». Здесь всего навалом: восстановители жизни и энергии, оружие и боеприпасы и даже бензин для бензопилы

Встреча с Микронусом состоится в ЗОЛОТОМ УГОЛКЕ. Что только он не творит, пытаясь отделаться от непрошеного спасителя Земли, даже ухитряется расставлять розовые сети, попав в которые вы теряете сознание. Но разве отсутствие сознания остановит настоящего бойца?! С каждым попаданием Микронус уменьшается в размерах, и вот долгожданный миг победы!

Но не спешите выключать приставку

Подождите чуть-чуть и увидите замечательную надпись «ЛЕПА-СТОМАТОЛОГ».



Публикуем работы участников миниконкурса ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЖУРНАЛУ «ВЕЛИКИЙ DРАКОН»

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

СОН ДОНАТЕЛЛО

Автор: Стальной панцирь, г. Туапсе

Вечером, наигравшись в видеоигры, Донателло уснул. И ему приснился удивительный сон. Он попал в виртуальный мир страниц «Великого D», где встретил самого Дракона. Ужасный сказал: «Сражайся и отвечай на мои вопросы или не сносить тебе головы». Черепашке ничего не оставалось, как согласиться.







1 уровень. Для разминки Мудрейший предложил Дону за три минуты разгадать кроссворд из 100 слов. Ниндзя еле успел, потому что дерется он гораздо лучше, чем думает.

2 уровень. Дону предстоит перевоплощаться в компьютерных героев и пройти три игры. Первую из них, каратистский боевик, Дон одолел без труда. Со второй, где требовалось использовать различное огнестрельное оружие, он тоже кое-как ухитрился справиться. Но в третьей — сходу GAME OVER! И не удивительно: эта игра была из серии «Марио», а тут не очень-то постреляешь и подерешься.

3 уровень. Со следующим заданием Великого Дракона — нарисовать комикс — Дон справился легко. Ведь он и сам был комиксным героем.

4 уровень. Дракон потребовал от Донателло разгадать секреты 10 игр. Увы, Дон сумел ответить лишь на семь вопросов. Но Великий похвалил его, сказав: «Ты и так много сделал, ты, черепашка, настоящий ниндзя!».

Тут Донателло проснулся и решил, что прошел какую-то новую игру. И ведь так было на самом деле!

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

ДРАКОН в «DPAKOHE»

Автор Lord Rayden, бывш. Stixman, г.Москва

Месяц подходит к концу, и все игроманы с нетерпением ждут очередной номер «Великого D». Вся редакция как сумасшедшая (sorry) носится по комнатам в поисках недостающих материалов по играм. Сотрудники в шоке: что будет, если читатели не получат вовремя свой любимый «сладкий кусочек»? Последним придется вернуться к чтению скучных учебников и проводить время без интереса! Чтобы этого не произошло, за дело берется многоуважаемый и всеми почитаемый Великий Дракон. Итак, вся редакция прощается с ним, и он отправляется в супер приключение по супер журналу.

Гуляя по рубрикам журнала, Всезнающий должен распределять разные материалы по незаполненным листам. Но, как водится, игра не была бы игрой, если бы не враги. Великому мешают герои разных игр (как плохие, так и хорошие!). Они стремятся попасть в журнал, а если им не находится места, то с досады поджигают страницы. Поэтому у Всемогущего в запасе не только материалы по играм, но и чистые листы. В боях Могучему помогают коллеги (Duck Wader, Big Boss, Eler Cant и другие), а также его собственная мудрость. Великий не уничтожает врагов бесследно, а предварительно делает их рисунки, которые замечательно украшают журнал.

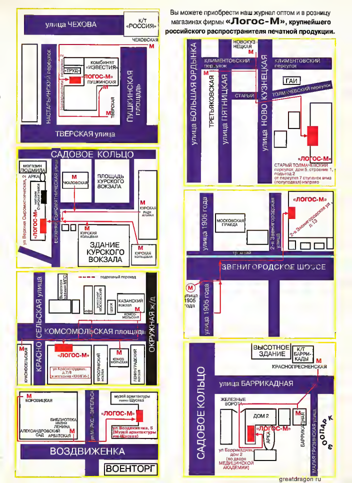
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ.

Насколько интересным и классным получится журнал, зависит от Великого Дракона и от Вас. Это достигается путем правильной компоновки материалов: статей, рисунков, секретов, кроссвордов и даже рекламы. На каждом уровне игры ваша задача создать одну из рубрик журнала, используя в качестве материалов для статей то, что оставляют побежденные Драконом персонажи игр. Также в вашем распоряжении некоторый запас пустых листов для замены сожженных. Но, как и в реальной жизни, их запас ограничен и стоит денег. Время «работы над журналом» тоже ограничено. На пройденные этапы можно вернуться, чтобы добавить найденные материалы (если они достойны того, и им найдется место). Хотя Великий Дракон и единственный в мире, ради этой игры он создал свой дубль (другого цвета), что позволяет играть вдвоем.

HAPPY END!

Насколько классно вы сделали журнал, покажет финальная заставка. Наилучшим результатом является 100% заполнение самыми лучшими играми и самыми «хитрыми» секретами. Набрав 100%, вы увидите обложку журнала «в полный рост», а главное будете уверены на все 100%, что журнал понравится всем и каждому!

Автор рисунков к рубрике – Виктор Базанов



Вы можете приобрести наш журнал оптом и в розницу магазинах фирмы «Логос-М», крупнейшего российского распространителя печатной продукции.
улица ЧЕХОВА
К/Т «РОССИЯ»
ЧЕХОВСКАЯ
НАСТАРЬИНСКИЙ переулок
комбинат «ИЗВЕСТИЯ»
«ТРУД»
«ЛОГОС-М»
ПУШКИНСКАЯ
ТВЕРСКАЯ
ПУШКИНСКАЯ площадь
ТВЕРСКАЯ улица
САДОВОЕ КОЛЬЦО
магазин ЛЮДМИЛА
АРКА
ЧКАЛОВСКАЯ
ПЛОЩАДЬ КУРСКОГО ВОКЗАЛА
ул. Верхняя Сыромятническая, 2
«ЛОГОС-М»
ВЕРХНЯЯ СЫРОМЯТНИЧЕСКАЯ улица
КУРСКАЯ РАДИАЛЬНАЯ
КУРСКАЯ КОЛЬЦЕВАЯ
ЗДАНИЕ КУРСКОГО ВОКЗАЛА
КУРСКАЯ КОЛЬЦЕВАЯ
подземный переход
КРАСНОСЕЛЬСКАЯ улица
КАЗАНСКИЙ вокзал
КОМСОМОЛЬСКАЯ
КОМСОМОЛЬСКАЯ площадь
ОКРУЖНАЯ Ж/Д
КРАСНОСЕЛЬСКАЯ
«ЛОГОС-М»
ул Краснопрудная, д.7/9 (в магазине «КНИГИ»)
ЯРОСЛАВСКИЙ вокзал
КОМСОМОЛЬСКАЯ
ЛЕНИНГРАДСКИЙ вокзал
БОРОВИЦКАЯ
БИБЛИОТЕКА ИМЕНИ ЛЕНИНА
АЛЕКСАНДРОВСКИЙ САД
АРБАТСКАЯ
музей архитектуры имени Щусева
«ЛОГОС-М»
ул Воздвиженка, 5 (Музей архитектуры им. Щусева)
ВОЗДВИЖЕНКА
ВОЕНТОРГ
НОВОКУЗНЕЦКАЯ
КЛИМЕНТОВСКИЙ переулок
КЛИМЕНТОВСКИЙ переулок
ГАИ
ТРЕТЬЯКОВСКАЯ
СТАРЫЙ ТОЛМАЧЕВСКИЙ переулок
улица БОЛЬШАЯ ОРДЫНКА
улица ПЯТНИЦКАЯ
улица НОВОКУЗНЕЦКАЯ
«ЛОГОС-М»
СТАРЫЙ ТОЛМАЧЕВСКИЙ переулок, дом 5, строение 1, подъезд 2 (от переулка 7 ступенек вниз (полуподвал) направо
МОСКОВСКАЯ ПРАВДА
улица 1905 года
2-я Звенигородская улица
«ЛОГОС-М»
2-я Звенигородская ул, д 13
трамвай
ЗВЕНИГОРОДСКОЕ ШОССЕ
улица 1905 года
улица 1905 года
ВЫСОТНОЕ ЗДАНИЕ
К/Т БАРРИКАДЫ
КРАСНОПРЕСНЕНСКАЯ
улица БАРРИКАДНАЯ
САДОВОЕ КОЛЬЦО
ЖЕЛЕЗНЫЕ ВОРОТА
ДОМ 2
«ЛОГОС-М»
АРКА
БАРРИКАДНАЯ
МАЛАЯ ГРУЗИНСКАЯ улица
ЗООПАРК
ул Баррикадная, дом 2 (во дворе МЕДИЦИНСКОЙ АКАДЕМИИ)
greatdragon.ru


SUPER MARIO WORLD 2
ОСТРОВ ЙОШИ
ВЕЛИКИЙ D
твоя планета!

Техника — молодежи

— ЗАГЛЯНИ В ЗАВТРАШНИЙ МИР!

Телефаксы: (095) 285-16-87, 285-20-18. 125015, Москва, Новодмитровская, 5а, 9 этаж

ЖУРНАЛ «ТЕХНИКА – МОЛОДЕЖИ»

Основные рубрики:

- Сенсации науки и техники
- Открытия и патенты
- Аудио-, видеотехника, компьютеры
- Автомобили, моделизм
- Оружие
- Антология таинственных случаев.
- Загадки забытых цивилизаций
- Феномены. Фантастика

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ

по каталогу Роспечати — по каталогу АПР

70973 — для населения; **72998** — для организаций;

72098 — общедоступный выпуск для небогатых

ЕЖЕКВАРТАЛЬНЫЕ иллюстрированные ПРИЛОЖЕНИЯ к журналу «ТЕХНИКА – МОЛОДЕЖИ»



«**АВИА**мастер», «**ФЛОТО**мастер», «**ТАНКО**мастер»

Основные рубрики:

- Модели и моделисты.
- История техники. Спорт.
- Униформа
- Каталоги новинок.

Подписка в редакции.

В издательском доме «ТЕХНИКА – МОЛОДЕЖИ» выпускается ИЛЛЮСТРИРОВАННАЯ «Энциклопедия техники»

Оружие

- Серия 1. Стрелковое оружие.
- Серия 2. Авиация.
- Серия 3. Бронетанковая техика.
- Серия 4. Артиллерия.
- Серия 5. Флот.
- Серия 6. Автомототехника, городской транспорт.
- Серия 7. История войн, сражений, боевого искусства.

Более подробная информация о книгах серий помещается **в каждом номере** журнала «Техника – молодежи».

☎ (095) 285-63-71, 285-89-07

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР «Техника – молодежи»

- Дизайн.
- Верстка
- Цветоделение
- Вывод фотоформ.
- Цветопробы

ПЕЧАТЬ в ДВУХнедельный срок в ЛУЧШИХ типографиях **России, Германии, Финляндии.**

☎ (095) 285-88-79, 285-16-87

ЖУРНАЛ «Горные лыжи/Ski»

Основные рубрики:

- Экип. Новинки горнолыжных фирм
- Отды[illegible]
- Со[illegible]
- Интересное на «закуску».

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ

по каталогу Роспечати

73076 — для населения,
72778 — для предприятий

☎ (095) 285-20-18, 285-88-71

ДЕПАРТАМЕНТ ТУРИЗМА журнала «Техника – молодежи»

Морские и горные курорты, культурные центры стран ЕВРОПЫ!

Взрослым и детям на ВЕСНУ - - ЛЕТО-96

Прямые связи + удобный транспорт

СКИДКИ для детских групп

☎ (095) 285-72-94, 285-89-70

MUTANT DOOM TROOPERS™ CHRONICLES™

There's blood on my hands,
There's blood in my eyes, whith
Blood in my voice,
I scream as you die.
(Manowar. Power Of Thy Sword)

Вот оно, долгожданное мое (да и ваше, я надеюсь). Будучи большим поклонником мегадрайвной «Контры» и писишного «Дума», я, лежа долгими зимними ночами на спине и уставившись в потолок, размышлял: «Где он????! Мой двумерный Дум в стиле Контры. Ведь могут же, так почему бы не??...» И так уж я надеялся, что вот-вот и выйдет, мой долгожданненький. И вышел-таки, вышел карт под названием (о, музыка, в моих ушах!) «Doom Troopers», что означает «Солдаты Рока». Ребятки — это круто, не то слово. Кому хоть раз довелось играть в «Дум» на SNES'е или PC, знакомо радостное чувство точного попадания ракетой в неудачно стоящего гада и удовольствие для глаз от созерцания того, что гада осталось. (Плазмаган ты мой, родной!!). Могу вас уверить, что в DT этих маленьких радостей будет более, чем достаточно: истекающие кровью вражинки, обезглавленные телеса, оторванные ноги-руки — так все красочно и ненавязчиво. А как приятно бывает закатать по супостату из гранатомета или просто смести как веником, на полном скаку, пулеметной очередью. Пожечь из огнемета тоже бывает приятно, особенно когда струя жидкого пламени накрывает с пяток противников, и все они медленно, но верно, начинают гореть, выкрикивая нечто вроде «А-А-А-А-Е-Е-Е-Я-Я-Ю-Ю-Ю-У-У-У».

(- Отстань, Купер, не видишь, я текст сочиняю.)

(- Кончай болтологию и давай об игре. Сюжетец им расскажи.)

Купер прав, что-то я увлекся расписыванием кровавостей, пора бы побаловать вас, дорогие мои РОКеры, описанием других достоинств этой игрушки. Песня все та же — нас пытаются захватить враждебные «лыжники-убийцы из страны зомби» (ой, на Черного Плаща потянуло), и вам, камикадзе вы мои родные, надо одному или с сотоварищем (при наличии желания и второго джойстика) совершить великий марш-бросок с передовой в глубокие тылы противника и там раздавить гада навсегда (ишь, зараза, опять покусился на наш суверенитет). В общем, после огромного количества копирайтов и фирм — изготовителей, мелькающих перед вашими глазами на экране, вы, наконец, получаете долгожданное — экран с горящей от нетерпения надписью «Doom Troopers» и светящимся внизу меню, состоящим из двух, нет, трех пунктов, самым любопытным из которых является Options. В нем, как вы уже догадались, можно поставить подходящий уровень сложности («Сынок», «Солдат», «Смертник»), изменить управление «под себя», послушать все «музыки» и насладиться криками умирающих супостатов, а также ввести пароль на какой-либо этап (если таковое кодовое слово вы уже заработали). Однако игра ожидает нас. Выбираем себе героя по вкусу (советую брать того, который с крутой пушкой, ох она и стреляет!!) И вперед, на смерть. Ваша цель прошвырнуться по планетам солнечной системы, сея смерть, смуту и разрушение в рядах захватчиков. Вашим первым пунктом назначения, подлежащим полной дезинтеграции, деструктуризации и, вообще, дестрою, становятся джунгли Венеры, как оказалось, изобилующей различной тропической растительностью.







И на этой, пышущей зеленью планетке проклятые мутанты настроили своих баз как грибов нерезанных. Конечно вам предстоит в конце расправиться с боссом, но до него надо дойти единым куском, а не долететь в виде фрагментов плоти, развеянных взрывом бомбы, неожиданно громко хлопнувшей у вас под ногами. Совершив марш-бросок рысцой по джунглям, вы затем продираетесь сквозь добротную оборону противника, перепрыгивая неаккуратно разбросанную взрывчатку и отстреливая не в меру прытких мутантов, вооруженных казацкими шашками и мечтающих исполнить «Танец с саблями» на ваших костях (ох, как они у меня в судорогах дергались на земле, вспомнить приятно). Иногда прилетает бомбардировщик и обильно начинает сыпать на вашу голову — что бы вы думали? — правильно, бомбы. Кстати, о взрывчатке. Порой ее бывает плохо видно, так как вторая часть этапа погружена в ночь, и после очередной своей гибели долго думаешь, на что это ты там наступил, из-за чего теперь тебе так плохо.

Но все это временные трудности, основная гадость будет, естественно, связана с боссом, которого надо тихо уничтожить. Поступайте так: встаньте в правом углу и начинайте меланхолично ждать, пока этот гад кинет в вас кость. Когда эта кость начнет свой полет, вы должны будете метким выстрелом направить ее обратно к боссу. Повторите эту операцию где-то шесть раз и можете, получив пароль IMPERIAL, переходить на следующий этап.

А следующим этапом у нас на карте Меркурий, как оказалось, начиненный вулканическими образованиями, к одному из которых вам придется прокладывать дорогу, так как именно там находится очередной враждебный Homo Sapiens'ам аванпост. Уверяю вас, это далеко не просто. В первой части этапа вас допекут очередные, очень живучие гады, которые, расставшись со своей нижней половинкой, будут пытаться закопать вас в землю поглубже посредством гранатомета. Так же вам встретятся подленькие цветочки, брызгающие какой-то эссенцией вам в нос, от чего вы страшно теряетесь и начинаете путать направления (фанаты Super Shinobi II, ау-у!); к счастью, дурман очень скоро проходит. Вот так вот, путая направления, вы потихоньку добираетесь до второй части этапа и начинаете (что самое забавное) карабкаться из жерла вулкана к чистому меркурианскому воздуху. Кстати, пока карабкаетесь, остерегайтесь увесистых камней, пытающихся превратить вас в часть вулканической серы (как ни странно, но валуны можно свободно отбить — в прямом смысле — своим пулеметом). А затем, после всех ваших скитаний будет встреча с обиженным жизнью толстяком-боссом, который спокойно, при должной вашей помощи, убьет с горя сам себя. А помощь ваша заключается в следующем: вы мирно должны избегать его атак, а когда этот летающий СВИНец выпустит из своей руки шарик, вы должны этот шарик испортить, растреляв его из всех орудий, и тогда, обезумев, это радиоуправляемое ядро накинется на своего хозяина. Подобная операция повторяется порядка шести раз и всегда приводит к успеху, получению пароля DOOMLORD и прошествию на следующий этап — Плутон.

Вот она, вот она — планета Саб-Зиро. Сплошной «Мистический холод» вокруг. Поверхность — один большой

каток. И вот по этому катку вам придется маршировать в диаметрально противоположный конец уровня, попутно преодолевая утыканные шипами стены, используя восходящие потоки теплого (?) воздуха (?!) для того, чтобы забираться на труднодоступные утесы. В общем, этот самый этап является, наверное, наиболее скудным в игре — ни каких power-ups не предвидится (за некоторым, очень маленьким исключением).

Следующим вашим шагом будет тотальное уничтожение военной базы пришельцев, которая представляет второй этап. Задача —пробраться с боем к генератору, расстрелять его в упор (ужас-то, какой) и очень быстро смазать пятки, потому что дело резко начнет пахнуть керосином: все просто и методично начнет взрываться и грохотать. У вас есть всего лишь немногим более минуты для того, чтобы сделать ноги по направлению к боссу. Вот этот курилка меня откровенно радует — никаких тебе заумных стратегий — просто стоишь и стреляешь, да еще, когда надо, отпрыгиваешь. В общем, положив к ногам без умолку верещащего монстра жизни две — три, его вы, таки, прикончите. И наконец, отправитесь в последний этап с паролем CYBERTOX.

Перед нами последний оплот зла — планета Неро — изрытая глубокими морщинами огненных рек. Первый этап ее представляет из себя почти что сплошной бонус-раунд, но настроение портят пакостные мутантики, пытающиеся свернуть вам шею с плеч могутных, а вас с пути праведного. Преодолевая множественные озера лавы, где мирно пекутся и варятся вкрутую ваши предшественники, оказавшиеся не в том месте, не в то время, и вообще, зря родившиеся, вы, методично уничтожая врагов рода человеческого и радуясь пейзажу, врываетесь во дворец того идиота, который решил посягнуть на нашу свободу и, в конце концов, нарвался. (Когда Duck Wader'а несет, Толстой и Тургенев со своими длиннотами отдыхают, однозначно — ред.). Дворец — это такая штука, которая во всех играх с подобным сюжетом должна очень хорошо охраняться. Но пусть Купер застрелит меня из своего табельного бластера, если я скажу, что это самый сложный этап. Да, это самый сложный этап (Куп, стреляй!!)!!! Однако вся сложность этапа с лихвой компенсируется power-up'ами, разбросанными повсюду, чего не скажешь о секретном уровне, предшествующем дворцу... Ой, ой, так и знал, что сболтну. Ладно, если уж проболтался, то расскажу о нем, но позже. Да, так вот о дворце. На этом этапе пощады не ждите. Враги злющие, как мухи в жаркий летний день. Однако, если вам удастся разжиться самонаводящимися ракетами, то кровь польется рекой. И если после вашего набега в замке останется хоть один живой мутант, то он последующие 700 лет будет со страхом вспоминать тот день, когда здесь побывал геймер, жаждущий крови чужаков.

Теперь о главном — о том придурке, который заставил вас тащиться через такую кучу километров и уже наверняка жалеет, что вообще затеял эту войнушку. Ему надо оторвать голову. Делается это следующим образом. Для начала уничтожается медалька, пристроившаяся между рук какой-то статуи. Таким образом вы снимите защитное поле, покрывающее чужака. Затем вам надо сострелить с головы его шлем. Положим, вы управились с этим, не потеряв ни единой жизни. Теперь надо просто снести этому придурку крышу. На это вы положите минимум жизни две с половиной — три. А потом, когда крышняк мирно аннигилирует, остается просто стоять и ждать, когда же, наконец, это чудо разлетится на конфетные фантики, малиновый сироп и шестеренки.

VICTORY!!!

Pryimechanie.

1) Секретный уровень, действительно, существует. Я играл на нем, я даже его прошел, но, к сожалению, не по-честному, а лишь набрав пароль ARGONATH.

2) Если вы тоже, как и редактор, считаете, что вся эта классность, которая тут понаписана, читается тяжеловато, прошу быть снисходительными. Ведь сочинялась она, когда на меня давило что-то очень тяжелое, то ли бетонная плита, то ли музыка Маиовара.

Duck Wader

DOOM на Сеге или Zero Tolerance



Игра — жуткий реализм! Персонажи стреляют в вас, убивают вас, кусают вас, так что начинают дрожать колени, трястись руки, да и тело производит безусловное рефлекторное движение в сторону даже при звонке в дверь. Так что если братан на улице косится подозрительно на всех, а прежде чем повернуть за угол, туда заглядывает и руки держит в карманах— не сомневаетесь, он играет в «Zero Tolerance» или, на худой случай, в «Doom».

Все дело в том, что игра трехмерная. Других таких реалистичных игр для Сеги я не видел. Увы, не приходится сравнивать эту игру с 486-м компьютером и тамошним Думом. Все-таки Сега похилее по разрядности, отсюда окно обзора узковато, графика прихрамывает, зато уровней — аж 40! Есть где порезвиться наперегонки с пулей. Сильно радует большая карта каждого уровня и маленький ее кусочек, доступный для обозрения даже во время перестрелки. Типов противников на самом деле всего восемь, но какие из них вариации!

Все знают, как пользоваться меню Options в любой игре, но здесь есть совершенно удивительные возможности. Например, якобы можно поставить игру вдвоем. При этом вроде надо специальным кабелем соединить две приставки, но у меня кабеля такого нет, да и в Японии я не был уже лет триста. Поэтому приходится верить слухам и легендам, которые ходят среди геймеров. Здесь, кстати, можно прослушать музыкальное сопровождение и спецэффекты, а потом отключить музыку, чтобы медведь на ухо не наступил, а также заткнуть диктора с его поднадоевшими сообщениями.

В игре всего три миссии, каждая состоит из десяти с небольшим уровней — этажей. Ну-с, приступим-с.

Миссия намбр ван. Космическая станция Европа 1, защищавшая планету с орбиты и тыла, захвачена враждебной такой цивилизашкой. Большая часть экипажа героически погибла, защищая станцию, остальная, польстившись видать на инопланетные тугрики, предалася ворогу. Совершенно один, но в группе из пяти коммандос, вы должны очистить все этажи станции от инопланетных захватчиков. Друзей здесь нет, только враги, поэтому

имеет смысл лупить изо всех стволов во все, что движется. Примерно так вас и напутствует начальник Корпуса Защиты Планеты. После этого вас высаживают на поверхность орбитальной станции Европа +, тьфу, 1.

Ваша команда состоит из пяти человек. Если один из них погибнет, его уже ничто не восстановит к жизни. Пять человек — это пять жизней, поэтому не рискуйте понапрасну, тем более что в игре нет никаких Continue.

Пропустим девушку вперед. Итак **Satoe Ishii.** Кличка — **Плакса.** Профессия — снайпер. Рост 155 см, 90x60x90, вес 50 кг, возраст спрашивать у девушек неприлично. Звание — капитан. Специалист по коммуникациям и связи. Попадает в двухунциевую цель со ста гектаров. Количество попаданий: 100 из 100. Главное достоинство — в начале игры при себе имеет бронежилет и пистолет.

Scott Haile. Кличка — **Псих.** Профессия — разрушитель. Рост 188 см, вес — 67 кг. Звание — капитан. Диагноз — пиротехник со склонностью к артиллерии. Остальная информация засекречена. В начале игры имеет при себе пистолет и две мины.

Jastin Wolf. Кличка — **Волк.** Профессия — медик. Рост 188 см, вес 72 кг. Звание — майор. Специалист в медицине, хорошо умеет обращаться с метательным оружием. Wolf единственный врач во всей группе, эксперт по стрельбе из пистолета. Имеет поначалу биосканер и пистолет.

Tony Ramos. Кличка — **Ласка** (зверек такой). Профессия — боец. Рост — 197 см. Вес — 96 кг. Звание — майор. Тони Рамос Специалист по рукопашному бою. В начале игры ничего не имеет, кроме конечностей.

Thomas G.Joerup. Кличка — **Бас.** Профессия — электронщик. Рост 180 см. Вес 79 кг. Звание — майор. Специалист по следящим системам. Многократно получал выговоры за неповиновение приказам. В начале игры при себе имеет винтовку и биосканер.

На первых порах советую выбрать девушку, так как она лучше других стреляет, да и одета по погоде (в бронежилет).

Наверху экрана находится пять окошек. В центральном можно узреть, что же это у вас сейчас в руках. В прочих — что в запасе. С помощью кнопки «C» содержимое квадоатиков можно перемещать. Ниже окошек с предметами находится длинное и узкое окно обзора внешнего мира. В нем вы сможете видеть окружающий вас мир и, конечно же, врагов.

Ниже расположены ваши конечности (в частности руки или оружие). Цифра справа от экрана обзора показывает число еще не убитых врагов на этаже. 99 врагов обычно означает, что их еще больше, просто цифра не влезает. В нижнем левом углу находится экран сообщений. Без труда узнается карта, на которой показывается ваше местонахождение и (при наличии биосканера) расположение врагов. Всю карту целиком можно посмотреть, нажав кнопку «Start».

УПРАВЛЕНИЕ:

«A»+вперед — прыжок
«A»+назад — присесть
«A»+вправо(влево) — двигаться боком вправо (влево)
«B» — стрелять (бить рукой)
«B»+назад — удар ногой
«C» — смена оружия
«Start» — пауза и вызов карты



Zero Tolerance, или DOOM на Сеге

...Сейчас на нас нападут человекообразные охранники. Это люди-предатели и инопланетяне. Все человекообразники имеют оружие, так что поаккуратнее. Если мародерство это ваш образ жизни, или вы просто любите пожить подольше и поинтересней, забирайте у убитых оружие. Задача состоит в следующем: выжить, перебить всех врагов, добраться до уровня «Reactor Level 2», где прописался босс этого скопища залетных инопланетян. Он одет в большой скафандр, с пушкою вместо руки. Убивать босса рекомендую следующим образом. Повернитесь к нему лицом и палите непрерывно из самого мощного оружия. Надо отметить, что у вас должен быть при этом бронежилет или хотя бы полный запас энергии.

Миссия 2.

Не успеваете снять с себя то, что называлось ранее бронежилетом, а теперь представляет собою обыкновенную тряпку с дырками, как вас отправляют на новое заданьице.

Оказывается, пока вы гуляли по Европе 1, мерзолакостные вражины захватили здание Корпуса Защиты Планеты. И теперь, как и положено, зарплату никто не выдаст, поэтому придется очистить помещение от пришельцев. Неизвестный доброжелатель предупредил, что система безопасности здания включена и полностью активизирована, и вы будете считаться нарушителем пропускного

ПРИКОЛЫ:

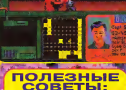
Если, присев, выстрелить в труп паука, то он разорвется на две половинки.

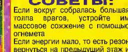
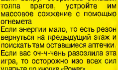
Все трупы, с какой стороны к ним не подойди, лежат одинаково.

Если в здании разбить стекло и кинуть туда гранату, то она не взорвется, а просто упадет вниз







ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

Если вокруг собралась большая толпа врагов, устройте им массовое сожжение с помощью огнемета.
Если энергии мало, то есть резон вернуться на предыдущий этаж и поискать там оставшиеся аптечки.
Если вас оч-ч-чень разозлила эта игра, то осторожно изо всех сил ударьте по кнопке «Power»

режима со всеми отсюда вытекающими неприятностями. В виде роботов с оружием, некоего невидимки в коридоре (он сам не показывается, но пули его от этого не менее опасны), а также видеокамер. Если подойти к такой видеокамере, то она несколько раз пискнет, а затем заорет как оглашенная. На зов сбегаются все окрестные враги. Видеокамеру можно уничтожить, если подпрыгнуть и выстрелить.

На некоторых этажах здания встречаются костры (или пожарчики). Если собираетесь устроить танец на углях, запаситесь энергией, так как от огня не спасет и бронежилет. Костры надо тушить огнетушителем (Fire extinguisher), который обязательно обронил неподалеку предыдущий освободитель человечеств.

Противники все множатся. Начинают встречаться красные собакоподобные. Они не стреляют, а только норовят схватить за горло. Еще встречаются зеленые существа с рыжей гривой. Они не кусаются, зато ловко обращаются с оружием. И опять же люди в военной форме, охраняющие здание.

Внимание! Большинство двуногих в этой миссии умеют открывать двери.

Очистив 15 этажей, идем убивать босса. Помещение, в котором он находится, состоит из множества комнат. Особые приметы босса: имеет короткий чешуйчатый хвост, очень злобная тварь, которая сама жить хочет, а вам не дает.

Третья миссия.

Инопланетяне укрылись на подвальных этажах здания Корпуса Защиты Планеты. Подвальные уровни очень запутанны и напоминают огромные лабиринты. Экономьте оружие и энергию, так как здесь все в дефиците. Вам предстоит неприятное знакомство с гусеницей, ходящей на задних лапах. Кроме этих опарышей, вы встретите хорошо знакомых паукообразных, а так же красненьких собачек, зелененьких инопланетян и человекообразненьких гуманоидиков.

Иногда число противников будет переваливать за 99, поэтому вам надо поторопиться, а то не успеете домой к ужину.

Когда доберетесь до 12 уровня, то увидите, что на нем обитает чуть больше пятидесяти врагов. Среди них находится босс. Взгляните на карту. Видите чистое пространство? Здесь гад и обитает. Совсем не обязательно перемочить всех 50-рых, достаточно разделаться с боссом. Немного похожий на робота из фильма «Робокоп», он будет пытаться хватать вас трехпалою клешней, но если стрелять непрерывно, то реально он ничего не сможет вам сделать.

Пиф-паф, и вы победитель!

Александр Артеменко,
г. Торжок.



Сказать, что GENERATIONS LOST — особая игра, это значит не сказать ничего. Найдите мне другую такую игру, где сочетаются и активность боевика, где вы в пух и прах разносите своих врагов, с интеллектуальностью лабиринтных бродилок, где чтобы пройти зону, надо изрядно поломать голову, и свою, и чужую.

Одним словом, это ИГРА ДЛЯ ВСЕХ.

Что же касается технического исполнения, то оно тоже выше всяких похвал: персонажи движутся на удивление плавно и реалистично, шумы сделаны просто круто, а о монстрах и говорить не приходится. Правда, последних не так уж много, но какие есть, те просто ужасны. В игре есть возможность поставить уровень сложности и управление. Также существует система паролей, но ими лучше не пользоваться, так как все ваше супероружие исчезает. Но если вы все-таки решились использовать пароли, то вот они: WARM, AGES, DUTY. Хотя уровень сложности определяет только количество противников и скорость убывания ваших жизней, этого хватает — лично я на самом сложном уровне игру так и не прошел. Может, у вас это получится.

Начнем с тематической основы игры: здесь не надо спасать миры или уничтожать злобных пришельцев (вы и сами не земляне), а всего лишь решить небольшую загадку вашего народа: откуда взялись на этой планете ваши предки. К слову сказать, именно эту проблему решал всю жизнь Чарльз Дарвин, так что может и ваши заслуги оценят достаточно высоко.

Дело в том, что на вашей планете обнаружились весьма противные вещи: шторма, магнитные бури и прочие невинные шалости природы-матушки. Все бы ничего, да только одному старейшине (маленький такой старичок по



имени GEEZER) пришла в голову мысль искоренить подобные безобразия, однако сам он для этого, как водится, слишком стар и хочет отправить вас на исполнение этой благородной цели. Но для начала он все же пояснит вам суть происходящего. Оказывается, вы — потомок легендарного основателя вашей расы, и кому, как ни вам, спасать эту мелкую планетку. Но и это еще не все. С некоторых пор в соседних секторах происходит что-то очень странное: усилились набеги мутантов и огромных насекомых. Теперь дедушка — добрая душа вручит вам волшебный костюм и расскажет, что и в этом провинциальном мире есть такая вещь, как телепортация. Ну и окончательно расщедрившись, даст вам карту с описанием уровня, где толком ничего не написано. Если этот уровень вы пройдете, то весьма милая девушка отправит вас в старый храм забытых богов. Тут-то и начинается настоящая игра.

Теперь расскажу, как пользоваться костюмом. В вашем распоряжении энергохлыст, бластер и увесистый кулак. Последним придется пользоваться довольно часто, так как хлыстом можно только цепляться, в бластер перезаряжается очень медленно. Гораздо больше полезных вещей в вашем рюкзаке: там и защита, и ключи, да и просто скорострельный бластер. Различить два вида бластеров вы сумеете запросто, а вот некоторые другие обозначения я вам поясню. Фенька, смахивающая на знаменитую картину Леонардо да Винчи — это количество ваших жизней. ZAPOUT — устройство, позволяющее вам исчезать на некоторое время. SHIELD — защитное поле, с ним любой геймер знаком. Однако, все эти маленькие радости очень быстро заканчиваются, а чтобы узнать, когда именно, смотрите на шкалу в правом верхнем углу. Но самая полезная штука называется SEARCH AND DESTROY. Стоит вам ее включить, как все ваши противники будут уничтожены, а вы сможете за этим понаблюдать и получить огромное удовольствие. Разумеется, все это надо найти. По пути вам встретятся странные металлические колонны и закрытые люки. Так вот: колонны — замки, и открывают они пресловутые закрытые



люки. Да, кстати, осторожнее с проводами. Такие неприятные вещи, как стрелы и колья, тоже могут существенно подпортить ваше здоровье. Если увидели платформу, висящую в воздухе, то радуйтесь: это восполнение всей энергии. Просто встаньте на нее, и ваш шарик (левый верхний угол) забегает так весело, будто ему за это деньги платят. Другая платформа может удлинить ваш хлыст. Встаньте на нее и нажмите ВНИЗ и А — результат увидите сами. В конце второго этапа будет телепортатор: войдите в него и нажмите START. Теперь вы можете попасть в любое место.

Самое время рассказать об этих самых местах.

1 — склад (equipment storage room). Если отправились сюда, а именно так и следует поступить, то не пытайтесь убить зеленого мутанта, а поскорее заберитесь наверх. На этом этапе игры ваша цель собрать три проводника и починить плохой телепортатор, чтобы открыть себе доступ в закрытые места. А телепортатор этот находится в зоне номе 2. Это нижний генераторный блок (generator room, lower level). Лучше пройти эту зону сразу, так как тут полно мутантов и оголенных проводов, которые немилосердно бьют током. Зато если пройдете, то потом не будет нужды уничтожать эту нечисть заново: лифт будет уже включен. Проводники же (три штуки) находятся в третьей зоне. Это высший генераторный блок, западная часть (supply compartmens). Будьте осторожны, здесь все препятствия намного опаснее. Главное не спешить и обследовать все возможные закоулки, а не то придется к ним возвращаться после. На пути вам встретятся двери, которые нельзя открыть. Осмотритесь внимательно, и если заметили колонну около такой двери, то смело вставляйте туда свою руку: это ручное управление замками. Используя стрелки ВПРАВО и ВЛЕВО, а также кнопки А, В и С, совместите штыри со сверкающими пазами. Если реакция вас не подведет, то путь будет открыт. Смысл этого уровня в том, что вам надо найти другой телепортатор и три проводника. Теперь быстро назад в сектор 2 и чините там телепортатор. Если это удалось, теперь предстоит собрать ключ вашего знаменитого предка и, наконец, узнать историю вашей планеты. Для этого требуется посетить несколько уровней.

В зоне 5 — секторе безопасности (security sector) вы нарветесь на страшного, но единственного монстра. Голыми руками его убить очень трудно, но если у вас есть страшная штука под названием SEARCH AND DESTROY, то, не задумываясь, включайте его и смотрите, как техника делает за вас всю работу. Не надейтесь, ключа вам так сразу не дадут, так что еще придется немало попотеть за столь желаемый приз. На этот раз никаких боссов, а всего лишь огромный генератор. Здесь опасайтесь энергетических волн и лазерных лучей. Чтобы остановить эту гадость, бейте его в красный «глаз», и тогда первая часть ключа ваша. Если затем пойдете в сектор инженеров



(engeneering sector, номер 6), то встретите страшную рожу. Не пугайтесь, это не новый босс, а наоборот, очень добрый получеловек, очаровательный такой типчик. Здесь проявите свои ораторские способности и убедите робота в том, что самостоятельность мышления дороже сверхразума. Поверив, наконец, в силы органической ткани и простого человека, он отдаст вам вторую часть ключа. Осталась самая малость для успешного завершения игры — пройти последний уровень и выполнить свою историческую миссию. Последний уровень — он трудный самый, и называется он вентиляционный сектор (propulsion sector, номер 7). Не думайте, что главным вашим врагом здесь будет коварный сквозняк — как раз здесь до неприличия много мутантов. Они, видно, тоже очень любят проветриваться. Прыгайте по струям воздуха и уничтожайте обезьян вместе с их пушками. Здесь можете использовать все оставшееся вооружение.

Если вы все сделали правильно, то в конце вас схватят три аборигена, а если даже и неправильно, то все равно схватят. Вас отправляют в Башню Кошек, и теперь все надежды на спасение вы возлагаете на этих милых пушистых зверьков. Предстоит наиболее нудный момент игры: кошка, как и положено своенравному животному, «гуляет сама по себе» и не торопится выручать вас из беды. Но я уверен, что при должном упорстве вы все-таки загоните эту растреклятую кошку на кнопку, открывающую выход. На радостях не забудьте только захватить предмет ваших возжеланий — капитанский ключ.

Теперь вы полностью готовы к постижению великой тайны мироздания — за этим вы тут несколько часов мучались с джойстиком. Вперед в капитанскую рубку, и готовьтесь долго читать тексты с экрана самого старого на планете компьютера. Не буду портить вам удовольствие, но скажу лишь, что получите вы все и даже больше: и девушку, и власть, и все остальное. Ко всему остальному относятся и причина появления населения на планете, и знание того, что аборигены самые что ни на есть настоящие потомки землян (то есть наши с вами), и многое другое.

Под конец дам вам некоторые советы. Не спешите прорываться с боем через могучие заслоны врага: вы один, а их много. Заходите во все щелочки и чинитесь при первом удобном случае — лишних жизней не бывает. Если увидели треугольник с маятником, то в вашем распоряжении будет огромный клыст, им можно цеплять хоть за облака. Всегда возвращайтесь в сельскохозяйственный блок (agricultura sector) — пусть будет сектор 0 — здесь всегда можно безопасно восстановить свои силы. Ну вот, и добрались мы до happy end-а этой истории. Не сомневаюсь, что мой рассказ вас заинтриговал, и вы считаете, что все про эту игру вам известно. Однако, полностью оценить ее можно, лишь играя самому.

Polymorph Sauronovich

ПОЛНОЕ РЕШЕНИЕ СУПЕРИГРЫ

(ЕСЛИ ЭТО, ВООБЩЕ, ВОЗМОЖНО)

DIDDY

Любой фанат SNES'а знает, чем закончилась история великолепной игры «Donkey Kong» — Данки и Дидди победили злобного капитана К Рула, вернули бананы и на всю выручку закупили журнал «Великий D» Но у капитана были свои планы — ему тоже очень хотелось получить подписку, но вместо того, чтобы просто украсть подписной квиток, он пошел другим путем и похитил Данки Конга Этот вероломный поступок настолько ошеломил семью потерпевшего, что когда они снарядили спасательно-карательную экспедицию, К Рул сменил старый фрегат на крокожабль и скрылся в зловеще мутном небе Вот так (или почти) начинается завязка игры «DK-II Diddy's Kong Quest», самого многообещающего сиквела года, ворвавшегося в дома игроков и сразу же прочно засевшего на вершинах очень западных и очень восточных хит-парадов И те, кто думает, что игра осталась без изменений (основной недостаток продолжений), глубоко ошибаются Приведу лишь пять веских причин, по которым СТОИТ играть в «DK-II»

Во-первых, в племени Конгов и их помощников произошли основательные перемены — ушли Экспрессо (страус), Каппа (лягушка), Кэнди (девушка моей мечты ..) и, естественно, Данки Остались на своих постах с сохранением зарплаты Рэмби (носорог), Энгуардо (селедка), Фанки (авиатор-таксист), Крэнки (его должны знать ВСЕ!!!) плюс, конечно, Дидди. Ну, а количество новобранцев просто заставит многих литераторов засесть за многотомные монографии — Сванки (ведущий викторины), Вринкли (бабка-училка), Клубба (амбал-рэкетир), Скувок (попугай-обезьяноносец), Скуиттер (паук в кедах), Рэттли (змеюка, ручная до смерти .), Глиммер (рыбка-лампочка), Клаппер (тюленьчик) и простите-коли-кого-забыл Врагов тоже прибавилось, теперь в трех стихиях вам будут докучать около тридцати видов врагов Назову лишь самых колоритных деятелей оппозиции на твердой поверхности— Клингер (боцман на канатах), Кломп (одноногий пират), Кранча (гадкий тип, берсеркер), Клоббер (моряк в бочке), Катласс (пример нерационального обращения с оружием), Спини (дикобраз-безобраз), Клик-Клак (жучок) В воздухе постоянно кружат разные виды пчел и подлый Скуавк-пират, а под водой буйствуют Шури (морская пионерская звездочка), Локджав (пиранья) и крайне взрывоопасная рыбина Пуфтап

Donkey Kong II



Во-вторых, изменилась сама система отношений спасательной команды с семьей Конгов. Если раньше красотка Кэнди сохраняла игру без особых проблем, то нынче Ринкли просит за ту же услугу, в основном, две монеты (иногда бесплатно), ну а старый скупердяй Крэнки вообще требует кучу денег за свои дурацкие советы. А я даю советы бесплатно — собирайте монетки, большие (Kremcoins) и поменьше (просто Coins). За 15 первых Клубба откроет вам вход в параллельный мир, а вторые облегчат жизнь в общении с жадными Конгами.

В-третьих, изменилась моя самая любимая часть игры (ваша, надеюсь, тоже) — секреты. Процентаж остался, но пришли и «Cranky's Video Game Hero Coins». Поясню — на каждом этапе спрятана одна огромная монета с вензелем «DK», и в конце игры Крэнки поставит вас на пьедестал почета в соответствии с количеством набранных монет (без вас там стоят Марио, Йоши и Линк).

В-четвертых, улучшилась графика и звук, причем значительно. Вода теперь колышется намного убедительней, а ветер натурально завывает в ушах. Музыка заслуживает особых похвал — различные мелодии к каждому из отрезков игры просто вводят в транс. Но для настоящего геймера графика, звук и непонятные китайские имена — далеко не главное. Понял, перехожу к главному.

В-пятых, претерпела значительные изменения система действий игрока (пресловутый аглицкий Gameplay). Перечислять все новшества в этой области очень долго, но кое-что я назову.



1) Если раньше второй персонаж шел за вами как слон на веревочке, то нынче его можно посадить на плечи и швырнуть подальше (в поисках бонуса, конечно)

2) также раньше Конги передвигались по лианам исключительно вертикально, т е вверх-вниз, теперь для начинающих нахимовцев имеются целые леньковые паутины, по которым можно лазить даже горизонтально (в смысле вправо-влево)

3) оба героя могут использовать свои цепкие мускулистые хвосты в целях продолжительного висения на крючках и пр., а Дикси способна планировать на своих волосах (как червяк Boss, тьфу, Джим)

4) в предыдущей игре ваши братья меньшие (как сказать...) использовались исключительно как вьючные животные, теперь же, найдя специальные бочки, можно прямо вживаться в этих братьев, что придает игре разнообразность — одно дело все время играть обезьяном, совсем другое — попрыгать в образе змеи или побегать носорогом



…одна ваших героев всегда готова прийти вам на помощь

Свонки

Фанки

Крэнки

Вринкли

5) опять о животных. Теперь они получили свои спецприемы. Зажмите «A» секунд на пять, потом отпустите, и носорог разобьет дверь, змейка прыгнет выше и дальше, а рыбка поплывет быстрее.

6) проблему транспорта разработчики решили весьма оригинально — катанием на черепомобилях. Это очаровательное средство передвижения, кроме своей дешевизны, берет еще и скоростью, правда катается только по рельсам (эх, жаль...).

Вот лишь малость из списка нововведений, заготовленного программистами «Rare» для того, чтобы ошеломить всех, даже видавших виды игроков, и надолго оторвать их от уроков и прочей ерунды. Игра действительно классная и заслуживает главного места на полке бывалого «Снесовца». Ударим передовым сбором бананов по гадам-сегавнюкам, DK Rule Forever!!!! (32 раза...)

А для пущей полноты восприятия этого шедевра я дам описания всех миров игры с некоторыми полезными советами и кучей завлекательных картинок.



«Gangplank Galleon»

Место финальной разборки в первой части игры, полуразрушенный К.Руловский фрегат. Здесь обитают, в основном, крысы (надо же, не убежали) и разномастные пираты, пьющие в отсутствие капитана. Этот мир очень легок и вполне сгодится для тренировки начинающих спасателей Данки Конга.

Викторина Сванки, раунд первый.

Swanky's Swag — A,A,C
Pirate Puzzler — B,B,C
Chimp Challenge — B,A,C

Босс: известная обезьяньим ветеранам птица Некки, уютно разместившая гнездо на марсе (не в шоколадке и не на поверхности планеты, а на верхушке мачты). Глупа как кукушка, постоянно кидается в Конгов собственными яйцами, которые надо брать и вежливо отдавать хозяйке обратно, отчего ее вскорости хватит кондратий.

В окошке находится невидимая бочка

Чтобы разбить эту дверь, примените таран Рэмби

Достичь этого бонуса Вам помогут волосы Дикси

Ядро к этой пушке находиться неподалеку

Это бочконагромождение находится прямо на начале этапа

Эту монету пропустить просто нельзя

Для достижения этого бонуса надо забраться на пирамиду

На месте, помеченном звездочкой, находится невидимая бочка

Чтобы взять эту монету, не спешите к выходу, оглядитесь вокруг

Карабин, изображенный на картинке — невидимый



Штурмуйте эту стену с разгона

Когда оседлаете Скуиттера, почаще смотрите вверх

Оставив воздушный шар, проделайте путь, помеченный стрелкой

При подъеме на Сквоке по тоннелю вверх, внимательно проверяйте все стенки с правой стороны.

«Crocodile Cauldron»

Мир повышенной сейсмоопасности, или по-нашему — подземелье с лавой Вот это уже посложнее, т к и врагов прибавилось, да и купанье в лаве радости обезьянам не прибавит Зато тайников уйма, плюс можно покататься на пауке Скуиттере (отпадный чувак — в восьми кедах на босу лапу), одним словом — смотрите, не угорите на работе

Викторина Сванки, второй раунд.

Cranky's Challenge — B,A,A.

Lucky Lava — C,A,A

Gorilla Game — B,C,C

Босс уже интересно — старинный пиратский меч «Cleveer», жалкая пародия на Экскалибур Явно не булатный — боится металла как огня, а с последним, наоборот, общается по-дружески Кидается то есть Тоже не бог весть что — чуток ловкости, и меч внезапно заржавеет и отправится на пенсию Или что-то вроде.



Перед прыжком вверх Рэтлли необходимо разогнаться (кнопкой А)

После четырех столкновений с осами сундук развалится

Добыв бочку неуязвимости, спускайтесь вниз

Прямо у Дидди над головой — карабин

А теперь пройдите налево

Совершив головокружительный прыжок, вы попадете прямо в бонус!

Заплыв за этой бочкой опасен для жизни

«Krem Quay»

Заброшенный пиратский фрегат, затерявшийся в тропических болотах. Место пренеприятнейшее — ядовитые испарения, мутные омуты, комары, кибернаторы (упс, Sorry...) и прочая гадость. Одним словом — «Шумел камыш, и Конги гну-у-улись!!! Ик!». Один из моих самых нелюбимых миров в обеих сериях, к сведению.

Викторина Сванки, третий раунд.

Funky's Fun — A,B,C.
Swamp Swag — B,C,B.
Primate Prize — B,A,C.

Босс: Кудгель (палица), амбал с дубиной, старший брат Клуббы. Мозгов меньше, чем у Шао Кана. Главное — вовремя подпрыгивать, когда Кудгель с молодецким посвистом приземляется, и метко кидаться динамитными бочками (другие его не берут). Могу дать один совет — лучше кидать бочки в прыжке (или взять Дикси, у нее бочкокидание получается гораздо лучше — видать сильно интеллектуальное занятие), иначе Кудгель может их парировать своей палицей, и тогда ждите еще полгода...



В начале этапа «Hornet Hole» прыгните на невидимый карабин, и вверху вас ждут сразу две бонус-комнаты

Попасть сюда можно только оседлав паука

Krazy Kremland

Название напоминает Кремль, а сам мир — сегодняшнюю ситуацию в России: смешно до смерти. На самом деле, это парк развлечений для неопохмелившихся крокодилов. В самом начале вас ждет то, что подвергалось многочисленной критике в западной прессе — уровень «пчелиные соты». А мне понравилось! И сложно, и красиво — одно загляденье смотреть на стекающий по стенкам мед. Мед... МЕД!! МЕДА ХОЧУ!!! Хм, это к слову. Остальные уровни — это гонки на черепомобилях и скитания по болотам.

Викторина Сванки, раунд четвертый.
Wrinkly's Winner — C,A,C
Krazy Kwiz — B,B,A
Baboon Booty — C,B,C

Босс: Королева пчел, тоже знакомая нам по первой части игры. Драться с ней придется в образе самого милого персонажа — попугайчика Скуавка. Сначала бейте даму кокосами в жало, далее расстреляйте ее эскорт и добейте ее саму.

Прежде чем соваться в колючий терновник, обзаведитесь неуязвимостью

БОСС!

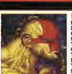
Эта трасса ведет не в пропасть, а к бонусу

Догоните лидера гонки, и монета ваша!

Чтобы добыть эту монету, попробуйте перескочить одну из дверей поверху

Окончание следует...

АВТОР -
Lord Hanta



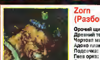
Korr (Варвар — мечник)

Мельница богов: X, вниз, вниз-вправо, вправо, вниз
Мощный удар: назад, вперед, X
Огненный вихрь: B, вверх, вверх-вправо, вниз
Короткий размах: нижний полукруг слева направо, B
Тарок-размах: B, влево-вниз, вниз, вправо-вниз, вправо
Огненный смерч: B, нижний полукруг справа налево
Толчок локтем: вперед, вперед, B
Бросок: вперед, вниз-влево, X
Тарок-прыжок: X, вверх, вверх, вниз
Праведный гнев: X, вверх-вправо, вправо, вниз-вправо, вниз вправо, вверх-вправо, вверх
Тарок-колено..................



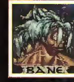
Zarak (Демон — правитель)

Черная вдова: X, вверх, влево-вверх, влево
Мощный рубок: B, круговое движение от "вверх" до "влево", проходя через "вправо"
Хаос: X, вправо, вверх, вверх-вправо
Преисподняя: вправо, вправо-вниз, влево-вниз, X
Захват паутиной: вправо, вправо-вниз, влево-вниз, B
Гильотина..............
Мощный прыжок: влево, вправо, B
Паучий плащ: влево, B, вправо




Zorn (Разбойник-убийца)

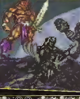
Орочий щит: X, вправо, вверх, вправо
Древний топор: влево, влево-вниз, вправо, X
Чертова мельница: влево (1 сек.), вправо, X
Адово пламя: B, вниз, вниз-вправо, вверх
Подсечка: влево, вниз-вправо, вниз-влево, B
Гнев орка: X, вверх, вверх-влево, вниз
Захват топором: B, вверх, вверх-влево, влево
Перекат: нижний полукруг справа налево, X
Топор Удуна: A, влево, нижний полукруг слева направо
Удар телом...................



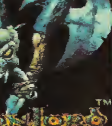
Bane (Страж гор)

Костоломатель: X, влево, влево-вверх, вправо-вверх
Берсеркер: B, влево, вправо, вправо-вверх
Удар молотом: B, вверх, влево, влево-вниз
Сверхмолот: влево, влево-вниз, вниз, B
Проклятье: B, вправо-вниз, влево-вниз, вправо
Стальная длань: влево, вниз-влево, вправо, X
Таран головой: вправо, вниз, вправо, X
Бросок: X, круговое движение справа вниз, проходя через верх
Каменный коготь: влево, влево-вниз, вправо, B

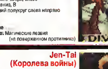


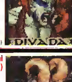





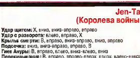
Divada (Колдунья)



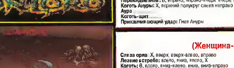


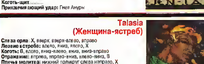
Молния: X, влево-вверх, влево, вниз
Дьявольское сверло: влево, влево-вниз, вправо, X
Магические лезвия: X, вверх, вправо-вверх, вниз
Чертовы мечи: В, вверх, вправо-вверх, влево
Подкат: вправо, влево-вниз, вниз, В
Сауроново зеркало: В, нижний полукруг слева направо
Орб заклятий
Быстрый удар
Спектральное перемещение
Приканчивающее движение: Магические лезвия (на поверженном противнике)

Jen-Tai (Королева войны)



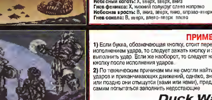
Удар щитом: X, вниз, вниз-вправо, вправо
Удар с разворота: влево, вправо, X
Крылья смерти: В, вправо, вниз-вправо, вниз, вправо
Подсечка: вниз, вниз-вправо, вправо, В
Гнев Ануры: В, вправо, влево, вниз-влево, вниз
Перекидывание: В, вправо, вправо-вверх, вверх, влево-вверх
Коготь Ануры: X, верхний полукруг слева направо
Аура
Коготь-щит
Приканчивающий удар: Гнев Ануры

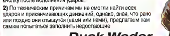




Talasia (Женщина-ястреб)

Слеза орла: X, вверх, вверх-влево, вправо
Лезвие ястреба: влево, вниз, влево, X
Коготь: В, влево, вниз-влево, вниз, вниз-вправо
Отражение: вправо, вправо-вниз, влево-вниз, В
Птичья молитва: нижний полукруг слева направо, X
Двойной удар: В, вправо, вправо-вниз, вниз, вправо
Небесный коготь: X, вверх, вверх, вниз
Гнев феникса: X, нижний полукруг слева направо
Небесная ярость: В, вниз, вверх, вниз, вправо-вверх
Гнев сокола: В, вверх, влево-вверх, влево



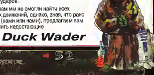


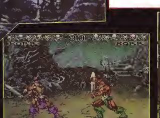
ПРИМЕЧАНИЯ:

1) Если буква, обозначающая кнопку, стоит перед исполнением удара, то следует зажать кнопку и затем выполнить удар. Если же наоборот, то следует нажать кнопку после исполнения ударов.

2) По техническим причинам мы не смогли найти всех ударов и приканчивающих движений, однако, зная, что рано или поздно они отыщутся (вами или нами), предлагаем вам самим попытаться заполнить недостающие.

Duck Wader







Три — эльфийским владыкам в подзвездный предел;
Семь — для гномов, царящих в подгорном просторе;
Девять — смертным, чей выверен срок и удел.
И одно — Властелину на черном престоле.
В Мордоре, где вековечная тьма:
Чтобы всех отыскать, воедино созвать
И единою черною волей сковать
В Мордоре, где вековечная тьма.
Дж. Р. Р. Толкиен «Властелин Колец»

«Властелин Колец» как он есть

Посвящается всем толкиенистам, толкиенутым, а также сочувствующим и присоединяющимся!Мы дождались! «Братство Кольца», первый том знаменитой эпической саги Джона Роналда Руэла Толкиена «Властелин Колец», повествующей о народах Средиземья и их борьбе с Темным Владыкой, наконец-то обрел электронную форму! Произошло это благодаря стараниям хороших людей из фирмы Interplay Фродо, Перегрин Тук, Сэм Гэмджи, другие хоббиты, мой любимец Арагорн и, конечно же, всеми обожаемый Гэндальф появились на просторах приставки Супер Нинтендо, принеся с собой

Ваша партия заглянет в Шир, тихое местечко, где обитают миролюбивые хоббиты

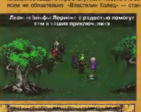
Можно одновременно управлять Гэндальфом, Арагорном, Леголасом, Гимли, Фродо, Пиппином и Сэмом

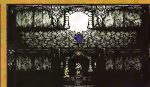
замечательную атмосферу толкиеновских книг Итак, игра начинается, когда 111-летний хоббит Бильбо вручает своему племяннику Фродо Кольцо Всевластия, давным-давно выкованное Сауроном, Владыкой Мордора. Кольцо позволяет носящему его контролировать сознание других людей Но молодой полурослик Фродо осознает, что сама природа Кольца зла, и решает навсегда избавить Средиземье от нависшей над ним угрозы, уничтожив опасную реликвию в пламени вулкана Ородруина — там, где оно некогда было рождено Но вся беда в том, что зловещий Саурон сам охотится за Кольцом Всевластия и не остановится ни перед какими жертвами, чтобы заполучить его обратно

Конечно, если вы предварительно прочтете книги, множество вещей в игре станут понятнее, но это совсем не обязательно «Властелин Колец» — стандартная RPG с хит-пойнтами, уровнями оружия и опыта, с большим количеством используемых предметов и персонажей для общения Замечательная музыка сопровождает команду героев на их пути, а пейзажи Хоббитона, Лориена и других областей Средиземья просто великолепны, хотя и не слишком замысловаты Существует только американская, NTSC-шная версия «Lord of the Rings», поэтому, чтобы сыграть на европейском SNES'е, вам понадобится что-нибудь типа Universal Adapter

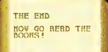
В одном из следующих номеров мы планируем посвятить несколько страниц решению этой увлекательной игры Передайте-ка мне тот горшочек с грибами!

Агент Купникс


Лесные эльфы Лориена с радостью помогут вам в ваших приключениях


Игра завершается в мрачных подземельях Мории, где команда в битве с Балрогом теряет Гэндальфа. Во второй части игры маг возродится как Гэндальф Белый!


«Гарцующий пони», трактир в Бріле, где вы встретите Колоброда — это одна из кличек искателя приключений Арагорна





ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ

Fun'n Games: Paint, Games, Music, Style

Вот чего давно не хватало на всеми нами (вставьте элитет по вкусу) лриставке Супер Нинтендо образовательно-развлекательного картриджа! Не будем поднимать проблему столь редкого появления продуктов этого жанра на SNES — поговорим об этом в следующий раз, когда и у вас, и у меня будет плохое настроение. А сейчас настроение, по крайней мере, у меня, отличное, так как я только что облазил и обнюхал весь этот картридж вдоль и поперек и, смею вас заверить, что играть в него — чистейшее удовольствие. Слово разведчика!



Ну, а теперь рассмотрим нашего пациента поближе. Вот он, лежит себе, серенький, передо мной, так и просится в приставку. Да и последняя его заглатывает как-то по-особенному, с плохо скрываемой радостью, что ли? Последнее предупреждение перед отправлением в мир веселья: вам будет необходима нинтендовская мышь. Ну что же вы сразу расстроились? Понимаю, что продукт сей редкий, достаточно дефицитный и не совсем (эх, зарежем правду-матку!) дешевый, но без оного хвостатого вам будет очень трудно общаться с игрой, а рисовать джойстиком, к сожалению, почти невозможно.



Поверьте мне, грызуна достать хоть и трудно, но можно, и тогда вы в полной мере сможете насладиться всеми четырьмя разделами этого продукта.

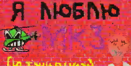
С ложкой дегтя мы покончили, теперь надо вылить на вас бочечку меда! В игре четыре основных рубрики: рисование, музыка, мода и, собственно, игры. Минимальный возраст для пользователя картриджа — 3-4 года (только сажайте дите подальше от телевизора), максимальный же назвать затруднительно: даже старый, видавший виды боевой робот РБШ-17М при упоминании Fun'n Games всегда приходит в хорошее расположение духа и, теряя винтики и пружинки, делает лопытки пуститься в пляс, скрилит на все лады, короче — веселится на всю катушку. Хотя, конечно, основная аудитория игры все-таки состоит из детей. Окунемся поглубже в этот мир детства!



Все лучшее — детям: рисование

Вы решили стать Рафаэлем или Релиным? Нет проблем! Тут все готово для рождения шедевров: начинающих художников уже ждет чистый лист (так и хочется сказать «бумаги») и множество иконок в верхней части экрана. Разберемся со всем по порядку. У вас есть три карандаша разной толщины для рисования прямых линий, а также три кисточки для свободного рисования. Что-то напортили? Не беда, игра пред-



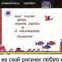






ложит вам сразу три ластика, а если надо стереть слишком много, можно воспользоваться опцией OH NO!, удаляющей из памяти ваше последнее действие. Также имеются два баллончика-распылителя с краской, как с разноцветной (винегретом), так и с выбираемой непосредственно вами в палитре из 150 различных цветов, оттенков и цветовых комбинаций! Нужно нарисовать правильный квадрат или круг, а рука отказывается вести мышь ровно? Воспользуйтесь встроенными опциями черчения, причем игра сама спросит, хотите ли вы залить получившуюся фигуру каким-нибудь цветом или нет. Существует иконка, позволяющая рисовать ломаные линии — если вы раньше думали, что умеете это делать лучше всех — настал ваш черед удивиться! Иконка, на которой изображено ковбойское лассо, копирует часть рисунка в любую точку экрана, бочка с краской позволяет залить любым из доступных 150-ти оттенков необходимое пространство (главное, чтобы оно было ограничено другим цветом). На тот случай, если вы любите раскрашивать уже готовые картинки, в вашем распоряжении есть целая книжка-раскраска (иконка с домиком и елочкой), где уже запрограммировано 30 различных шедевров! Для чего служит иконка с солнышком? Отсюда вы можете перенести на свой рисунок любую из шестидесяти шести стабильных и четырнадцати анимационных наклеек (в нарисованном вами небе будет лететь МАШУЩАЯ крыльями птица!). Специальный инструмент в виде арбузной дольки развернет выбранную аппликацию любой необходимой стороной.

На восьмибитках также существует графический редактор. Это программа «Волшебная палитра», сделанная российскими разработчиками. С помощью ВП начинающие художники могут чертить любые геометрические фигуры, рисовать переливающимися цветами и даже составлять собственные мультфильмы. Для всеми любимого Dendy! выглядит очень впечатляюще.

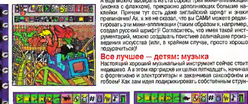




А еще можно выбирать из ста сорока трех мини-аппликаций (иконка с флажком), прекрасно дополняющих большие наклейки. Причем тут есть даже английский шрифт и знаки препинания! Ах, я же не сказал, что вы САМИ можете редактировать эти мини-аппликации (таким образом я, например, создал русский шрифт)! Согласитесь, что имея такой инструментарий, можно создавать поистине величайшие произведения искусства (или, в крайнем случае, просто хорошо подурачиться)!

Все лучшее — детям: музыка

Настоящий хороший музыкальный инструмент сейчас стоит недешево. А в этом картридже их целых пятнадцать, начиная с фортепиано и электрогитары и заканчивая саксофоном и гобоем! Как вам идея подирижировать собственным струн-







ным квартетом или даже духовым оркестром? В игре, конечно, уже запрограммировано пятнадцать мелодий типа «Jingle Bells», «Happy Birthday» или гимна США, но истинное наслаждение, да-да, истинное наслаждение, дорогие мои Бетховены и Римские-Корсаковы, состоит в написании своей и только своей музыки! Для этого все предусмотрено выбор темпа (черепаха, человек или заяц), инструментов, ритма ударных (их также пятнадцать штук). Остается только написать нотные знаки!



Для удобства обращения этот раздел оснащен функциями управления как в обычном магнитофоне воспроизведение записи, пауза, перемотка туда-обратно. Можно даже установить замкнутый цикл звучания! А для пущего веселья молодых композиторов сюда включены так называемые fun sounds, «смешные звуки» — хрюканье свинок, насвистывание, испуганные вопли, рычание льва, клацанье челюстями, кваканье, кряканье — всего двадцать восемь разных звуков. Так вот представьте себе Интернационал, исполняемый в ритме румбы лягушкой!! А самое интересное, что вы можете установить любую из доступных мелодий, включая собственную, в раздел рисования как музыкальное сопровождение и малевать картины, наслаждаясь сладостными аккордами! Мне добавить нечего

Все лучшее — детям: игры

Под этой рубрикой уживаются сразу две игрушки «Мышиный Лабиринт « и «Космический Лазер». Первая — ни что иное, как старый — добрый Пэк-Мен. Правда вместо веселого прожорливого шарика вы будете управлять веселым прожорливым мышонком, в изобилии поглощающим сыр. Но будьте осторожны — за вами охотятся голодные коты! К счастью, по лабиринту тут и там разбросаны косточки, съев которые мышонок превращается в собачку, а следовательно из жертвы становится преследователем. За каждые 250 очков вам начисляется жизнь.

«Космический Лазер» вызвал у меня ностальгию по забытому многими нынешними видеоигроками первому Wing Commander'у. Конечно, игра сильно упрощена, надо лишь расстреливать инопланетные корабли и боссов, но все-таки старый «командирский» дух чувствуется здесь во всем. Главный недостаток обеих игр — их примитивность (хотя это наверняка будет импонировать младшей аудитории), а также невыразительные концовки я понял, что прошел «Лазер», когда где-то после пятого или шестого босса на экран выскочил Game over, а у меня еще оставалось единиц тридцать энергии. Можно было ожидать чего-нибудь пограмотнее... Кстати, в «Мышиный лабиринт» лучше играть с джойстиком, так как мышь из рук плохо слушается мыши (простите за каламбур!).



Все лучшее — детям: мода

«Одень Машу!» Кто из девчонок не помнит этой детской игры! Вам предоставляется возможность попробовать себя в роли заправского модельера, парикмахера и стилиста одновременно! Оденьте свою модель (как девушку, так и парня), используя более полутора сотен предметов гардероба и «сопутствующих товаров», разделенных по шести основным категориям обувь, аксессуары (сюда входит все, что угодно от хот-дога на вилке и разнообразных сумочек до магнитофона и дубины первобытного человека), блузки/рубашки, юбки/брюки, головные уборы и мой любимый предмет издевательства: волосы. О, сколько сумасшедших причесок вышли из-под легкой руки вашего покорного слуги (как вам женщина с зеленой бородой, а?)

Опция mix'n match также доставит вам множество приятных минут —ведь тут надо составить своего, уникального героя, совмещая абсолютно разные головы, туловища и ноги. Танк в передничке с головой динозавра? То ли еще будет — ведь комбинаций может быть великое множество, и ни одна из них не похожа на другую.

Чуть было не забыл сказать, что оба ваших создания манекенщицу и «сборный» персонаж можно, как и мелодии, перенести в раздел рисования и вдоволь там над ними поиздеваться. Ветвистые рога на голове Синди Кроуфорд? А что, в этом можно усмотреть веяние авангарда!

Вердикт: Fun'n Games PGMS, конечно, не профессиональный графический и звуковой редактор, но он и не пытается им быть. Этот легко осваиваемый продукт вполне можно отнести к жанру edutainment («обучалок»), хотя развлекательная роль игрушки заметна гораздо сильнее, чем обучающая.

Между прочим, Fun'n Games существует не только на SNES, но и на Mega Drive, и на 3D0

Агент Купер



Предлагаю вашему вниманию уникальную игру-сборник. Я повидал множество картриджей-сборников, но редко когда встречал ИГРЫ-СБОРНИКИ, объединяющие столь непохожие приключения. Действительно, в мало какой игре можно и по кладбищу погулять, и на ультрасовременном космическом корабле полетать, да еще и в викторину сыграть!

В 12-м номере журнала было опубликовано довольно полное описание, составленное Александром Ходячим. Поэтому я ограничусь лишь рекомендациями.

Сначала несколько слов о служебном экране, который вызывается кнопкой «Select». Слева вверху рядом с фигуркой человечка видно количество оставшихся жизней (не больше девяти), а справа вверху рядом с надписью «TIME» — время, оставшееся для прохождения аттракциона. В самой верхней строчке находящегося в нижней части экрана прямоугольника указано количество набранных во время приключений звездочек (не больше 99). Звездочки играют роль денег, их можно тратить на: восстановление жизненной энергии («LIFE UP» — 6 звездочек), покупку дополнительных жизней («1 UP»— 12 звездочек), временную «заморозку» всех противников («FREEZE»— 8 звездочек) или приобретение временной «невидимости» вашего героя («INVICIBILE» — 10 звездочек). В игре не ограничен запас «CONTINUE», но помните, что с потерей последней жизни теряются и все набранные звездочки.

Итак, вас ждут пять аттракционов: дом с привидениями — слева вверху, космическая горка — справа внизу, остров пиратов — слева внизу, поезд — посередине вверху и ралли — справа вверху.

Ралли. Проходить аттракционы можно в любой последовательности, но я рекомендую начинать отсюда, потому что здесь можно запастись приличным запасом звездочек (мой личный рекорд — 44 штуки за заезд). А поскольку каждый аттракцион можно проходить неограниченное количество раз, вы всегда можете пополнить здесь свой запас.

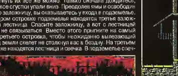
Космическая горка. Нужно добраться до планеты F. Во время полета перед вами будут находиться три экрана — один большой в центре и два маленьких вверху и внизу.

На верхнем экранчике указывается планета (от A до E), мимо которой в настоящий момент пролетает корабль, а нижний экранчик сообщает, что нужно делать в настоящий момент: стрелка — нажать на джойстик в соответствующую сторону, одновременно стрелка вправо и стрелка влево — на ваш выбор либо вправо, либо влево, предмет напоминающий хоккейную шайбу — пришла пора дать залп кнопкой «A» (если предмет справа) или «B» (если он слева).



Остров пиратов. В начале аттракциона ваш герой может лишь перепрыгивать противников. Чтобы неприятных встреч было поменьше, рекомендую идти по крышам. Попробуйте напрыгивать на лестницы — так лезть значительно быстрей. С правой стороны второго этажа последнего дома находится первая заложница. Вскоре путь преградят три огненные ямы, из которых при вашем приближении вылетают сгустки огня. В первой яме — два сгустка, в третьей — три. И хоть ямы кажутся страшно большими, перепрыгнуть их всё же можно. Только сначала дождитесь, чтобы все сгустки упали вниз. Преодолев ямы и освободив вторую заложницу, вы оказываетесь у входа в подземелье.





На втором островке подземелья находятся третья заложница и лестница. Спасите заложницу, а вот с лестницей лучше не связываться. Вместо этого прыгните на самый край третьего островка, чтобы неожиданно вылезающий из-под земли скелет не столкнул вас в бездну. На третьем островке находятся лестница и свечка. В подземелье свечка бессильна, но стоит только выбраться наверх, как вы получите способность «отстреливаться» от наседающих врагов («B» или «Turbo B»).



Наверху вы найдете три дома. В каждом из них спрятана заложница. Освободив их, идите к куче дров, лежащих на правой оконечности острова, чтобы зажечь сигнальный костер.

Дом с 999 привидениями. В отличие от пиратского острова, здесь вы начинаете приключения уже вооруженные свечками, но их запас придется регулярно пополнять. Прорвавшись через кладбище, зайдите в дом (джойстик вверх). Первый этаж не представляет особой сложности и, запрыгнув на летающее кресло, вы подниметесь в танцевальный зал. Здесь придется попрыгать по падающим люстрам и летающим стульям. Я заметил, что между некоторыми люстрами и стульями определенно существует потусторонняя связь — пока вы стоите на правой стороне такой люстры стула нет, но стоит вам перебраться на левую половину, как стул сразу же вылетит из-за левой границы экрана. Зная эту особенность, не составит труда добраться до очередного кресла и подняться в библиотеку. На третьем этаже придется интенсивно отстреливаться от летающих книг— ведь малейший толчок способен лишить вас жизни. Если станет совсем невмоготу, жмите «Select» и покупайте заморозку или невидимость. В следующей после библиотеки комнате обитает привидение-босс. Ему хватит шести попаданий.



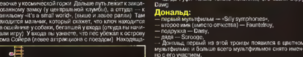


Повзд. В начале пути рекомендую не пользоваться джойстиком. Пускай паровоз катится по самому правому пути, а вы просто избегайте столкновения с валунами и шлагбаумами (тормоз — «B», «Turbo B»).

Когда после деревеньки поезд подъедет к пропастям, усеянным обломками разбитых вагонов, включите паузу и по-

смотрите на мою схему железнодорожных путей. Она поможет вам выбрать маршрут до нужной станции.
Кроме приключений на аттракционах, в игре придется попробовать свои силы в викторине, посвященной всему, что относится к Диснейленду (всего я насчитал 53 вопроса). Викторина выглядит следующим образом. Вам встретятся шесть человек. Каждый из них должен удостовериться в том, что вы — друг Микки Мауса и знаете о Диснейленде все (или почти все). Сначала вы встретите мальчика около центральной клумбы. Он отправит вас к девочке у космической горки. Дальше путь лежит к заколдованному замку (у центральной клумбы), а оттуда — к павильону «It's a small world», (выше и левее ралли). Там находится мальчик, который скажет, что ключ находится на ошейнике у собаки, бегавшей у входа (откуда вы начинали игру). У входа вы узнаете, что пес убежал к острову Тома Сойера (левее аттракциона с поездом). Находящаяся там девочка соглашается познакомить вас с собакой, но та пугается и убегает к «Autopia» (около ралли). И только здесь, наконец-то, закончится проверка ваших знаний. Конечно, если вы не знаете английского языка, придется воспользоваться методом, предложенным Александром. А для всех остальных я привожу список ответов на вопросы, касающиеся жизни трех самых главных героев этой игры — Гуфи, Дональда Дака и Микки Мауса. На остальные сорок вопросов вы, надеюсь, сможете найти правильные ответы и без моей помощи.

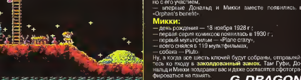
1 2 3 4



Гуфи:
— Гуфи это собака,
— первый мультфильм — «Mickey's revue»,
— когда Гуфи только-только появился, его звали Dippy Dawg.

Дональд:
— первый мультфильм — «Silly symphonies»,
— второе имя (вместо отчества) — Fauntelroy,
— подружка — Daisy,
— дядя — Scrooge,
— Дональд первый из этой троицы появился в цветном мультфильме и больше всего мультфильмов снято именно с его участием;
— впервые Дональд и Микки вместе появились в «Orphan's benefit».

Микки:
— день рождения — 18 ноября 1928 г.;
— первая серия комиксов появилась в 1930 г.;
— первый мультфильм — «Plane crazy»,
— всего снялся в 119 мультфильмах,
— собака — Pluto.



Ну, а когда все шесть ключей будут собраны, отправляйтесь ко входу в **заколдованный замок.** Там Гуфи, Дональд и Микки поздравят вас и даже согласятся сфотографироваться на память.

G.DRAGON





Who is Вы, G.Dragon?



Большой привет всем сотрудникам редакции!
Я узнал, кто скрывается под псевдонимом Великий Дракон (G.Dragon).
Сперва изложу ход моих мыслей:
1. найти номер журнала, с которого появился псевдоним G.Dragon;
2. найти москвича, статьи которого публиковались до появления Великого Дракона, а потом исчезли.
После тщательных поисков у меня нашелся лишь один москвич, отвечавший этим требованиям. Это Андрей Гулин.
Теперь отвечу на вопрос, заданный в 13 номере журнала: "Какие статьи Великого Дракона были опубликованы без соответствующей авторской подписи?" Это "Gun Smoke" и "Master Fighter 3"
Правда, у меня есть еще одно подозрение, что это Сергей Фикс. К тому же он был сотрудником редакции. А статьи без подписи, в написании которых он участвовал, "Batman 2", Robocop 2", Robocop 4", "The Terminator 2".
Прав я или нет?

Отбившийся от стаи и с трудом доковылявший до почтового ящика RAPTOR.

От редакции.

Уважаемому Raptor'у не откажешь в логике. Но, к сожалению, в его поиск вкралась маленькая ошибка. Он не заметил, что у Андрея Гулина были еще публикации в рубрике "Нет проблем" 16-го номера журнала, то есть значительно позже появления в редакции G.Dragon'a. Что же касается кинокритика Сергея Фикса, то его вы часто можете видеть на телеэкране, но если он и играет в игры, то в другие.
Несмотря на неудачу в попытке разгадать покрытую мраком и окутанную пламенем личность Великого Дракона, мы благодарим Raptor'a за труды и искренне надеемся, что он найдет потерянную стаю.

Привет, Дракоша! Извини за фамильярность, но все виденные мной твои портреты не вызывают во мне должного трепета. А так как недавно ко мне свыше пришло озарение, где я увидел великое и могущественное существо, играющее во все существующие виды приставок одновременно, мне захотелось узнать, уж не ты ли это был? Поэтому я по памяти набросал портрет виденного мной существа и шлю рисунок тебе для опознания.

Константин Приходько
с.Волошино, Родионово-Несвятайский р-н, Ростовская обл.



Наш НОВЫЙ адрес для писем:

117454, Москва, а/я 21

Art of Fighting

Александр Макаров, Артем Сафарбеков




Твоя сестра похищена. Забудь о полиции, и с ней будет все в порядке. Жди наших указаний. Джек Тернер.
Что будем делать, Роберт?
Нельзя же идти на поводу у этих мерзавцев!
Мы срочно должны найти Ери, иначе рискуем ее больше не увидеть!
В доме нет телефона!
Это хорошо! Похитителям остается или подбросить инструкции...
...или передать их лично в руки.
В любом случае, кому-нибудь из них придется сюда явиться...
...а это будет та ниточка, за которую мы распутаем весь клубок...
Роберт наблюдает...
Ага! Это, кажется, один из похитителей
...приехал передать Рио инструкции.
Он, наверняка, направился к своему боссу
Мне остается проследить за ним
Отлично! Кажется, в баре у него назначена встреча
MAC's BAR
Но никакой встречи в баре назначено не было...
Придется его расспросить напрямую
Ты, должно быть, знаешь Джека Тернера?
А имя Ери Саказаки тебе о чем-нибудь говорит?
Нет, я просто друг Ери
Ты, что из полиции?
Легавый?
Ах, друг...
Тогда это совсем другое дело
Надо оказать тебе достойную встречу...
...чтоб на всю жизнь запомнил!
ТРЕСК
КРАК!
Вот не думал, что имя Ери вызовет...
...такую бурную реакцию! Парень сейчас разнесет весь бар!
ААГХ!!!
Сбавь обороты, парень!
ААХ!
А это должно как следует прочистить тебе мозги!
БАЦ!
Ну что, не надумал? Может быть теперь скажешь, где я могу встретить Ери?
Ты встретишь ее в аду, ублюдок!
КЛАЦ
Только после тебя!
!ДАК
КЛАГ!
Никогда, запомни, никогда...
...не следует быть таким грубияном...
...с вежливыми людьми, вроде меня!
ОООООХ
ТРАК!
Кажется, Роберт в моей помощи не нуждается.
Дела у него и так идут неплохо...
Ну что, парни, ко мне еще есть вопросы?
Молчите?
Тогда я вас кое о чем спрошу...
Что за человек Джек Тернер?
Часто он здесь бывал? Я хочу знать все!
Тернер? Он давно уже снюхался с какими-то гангстерами.
Он почти перестал здесь появляться...
...зато постоянно торчит в ресторане «Лямур».
Ресторан «Лямур»?..
Это один из самых шикарных ресторанов города!
Как туда прорвался этот мордоворот...
...снимающий кожаную куртку и джинсы даже в постели?
MAC's BAR
ВВРРРРРООООР
Малоподходящее место для заурядного бандита...
Вряд ли это случайность!
Надо посетить это заведение...
...Возможно, это еще одно звено преступной цепи.



Окончание следует...

ХИТ-ПАРАД

8-битные приставки
(типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid и других)

1. **Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy (3)**
2. **Mortal Kombat 2 (4)**
3. **Zen Intergalactic Ninja (7)**
4. The Young Indiana Jones (-)
5. Bucky O'Hare (10)
6. Chip & Dale 2 (-)
7. Flintstones. Surprise At Dinosaur Peak (-)
8. Jungle Book (5)
9. Battletoads Double Dragon (1)
10. Punisher (-)

16-битные приставки типа
MegaDrive-2, Pro 16-bit, Mega-Ken и других

1. **Mortal Kombat 3 (1)**
2. **Robocop vs the Terminator (7)**
3. **Ecco the Dolphin 2 (-)**
4. Batman Forever (2)
5. Earth Worm Jim 2 (8)
6. Fatal Fury 2 (5)
7. Contra Hard Corps (-)
8. Sylvester & Tweety (10)
9. Lethal Enforcers (-)
10. The Lion King (9)

SUPER NINTENDO ТМ

1. **Donkey Kong Country 2 (-)**
2. **Donkey Kong Country (1)**
3. **Mortal Kombat 3 (2)**
4. Killer Instinct (8)
5. Doom (10)
6. Earth Worm Jim (4)
7. Batman Forever (9)
8. Ghoul Patrol (-)
9. Super Mario All Stars (3)
10. Batman Returns (5)

EARTHWORM JIM 2

Такая великая игра, как "EWJ", не могла остаться без продолжения, и Великий Программист Дэвид Перри в присущем ему блестящем стиле не забыл нашпиговать "Джима 2" кучей самых разнообразных секретов. Раздобытые усилиями масс коды сгруппированы в семь кучек по вызываемым ими действиям. Коды для SNESа даются в квадратных скобках, для Мегадрайва — просто так.

1. Самое, на наш взгляд, запоминающееся отличие игр, созданных при участии Дэвида Перри (на этот раз, почему-то не указавшего свое полное имя в титрах) — чрезвычайно полезные меню установок. Как и раньше, в таком меню можно наделить Джима бессмертием или отправить его на любой подуровень (в том числе и в секретную комнату номер 34, вход в которую, очевидно, находится где-то на предпоследнем уровне, а где именно — такой информации к нам еще не поступало). Кроме того, по многочисленным просьбам картографов и меломанов, в меню были встроены "музыкальная шкатулка" и выключатель режима карты.

Ну, а знакомые с устройством компьютеров люди могут удовлетворить свое любопытство в отношении технических характеристик игры. Доступ ко всему этому богатству открывает пароль A,C,C,A,B,A,B,влево [Select,влево,вправо,A,X,X,влево,вправо].

2. Некоторые из функций секретного меню могут быть задействованы во время игры. Для неуязвимости следует ввести код A,A,A,A,влево, вправо,вправо,влево, для просмотра карты — A,C,C,B,A,A,B, вверх.

Если вдруг возникнет неодолимое желание заснять на пленку примечательный кадр из игры (не спешите обращаться к врачу, это неизлечимо и абсолютно безвредно), нажмите в режиме паузы A,A,A,A,B,B,B,B — мутная пелена спадет с экрана, и взору явится достойное потомков зрелище.

3. Как досрочно завершить уровень: A,B,B,A,C,B,B,вправо [Select,B,X,A,A,X,B,Select].

Если лень несколько раз набирать этот код, или хочется повторно пройти понравившийся уровень, вовсе не обязательно лазить в секретное меню — каждый (!) уровень имеет свой "личный" пароль (в версии для Мегадрайва):

Lorenzen's Soil — A,A,C,C,B,B,A,A
Puppy Love, part 1 — C,C,C,C,C,C,A,A
The Villy People — A,B,C,C,вверх,C,влево,вправо
The Flyin' King — C,B,C,влево,вправо,влево,A,B
Puppy Love, part 2 — влево, вправо,B,C,C,влево,вправо,A
Udderly Abducted — вниз,A,C, влево,вправо,вниз,A,C
Inflated Head — B,B,C,A,B,C,влево,вправо
ISO 9000 — A,B,C,вправо, вправо,вправо,вправо,вправо
Puppy Love, part 3 — вправо, вправо,A,B,C,влево,вправо,A
Level Ate — C,C,вниз, вниз,A,вправо,вправо,влево
Run Jim Run — B,B,C, влево, влево,влево,влево,вправо
Еще одна пройденная игра... — C,A,C,A,B,A,A,вверх

4. Следующие коды увеличивают количество указанных ресурсов. Если приведено два варианта кода, значит должен быть введен один из них (в зависимости от уровня и введенных ранее кодов).

Continue — A,A,C,C,B,A, влево,влево
жизнь — A,B,C,C,C,A,A,A или A,B,C,C,C,A,A,B [влево,Select,вправо,Select, влево,Select,вправо,Select]
энергия — A,B,C,A,B,C,A,A или A,B,C,A,B,C,A,B [X,Select,X,B,X,Select,X,A]
черви — C,A,C,A,C,A,C,A или C,A,B,A,B,A,C,A
оружие — C,B,B,A,C,B,A,A или C,B,B,A,C,B,B,A

5. Выбор оружия

плазмомет — C,C,C,C,A,A,A,B [X,X,X,X,A,A,A,Select] (2 заряда)
многоствол — C,C,C,C,A,A,A,C [X,X,X,X,A,A,X,Select] (500 патронов в каждом стволе)
самонаводящийся летающий домик — C,C,C,C,A,A,B,A [X,X,X,X,A,A,B,Select] (3 "ракеты")
бульбулятор — C,C,C,C,A,A,B,B (10 пузырьков)
"атомка" — C,C,C,C,A,A,B,C (единственное и неповторимое)
звук гонга без видимых последствий — C,A,B,C,A,B,вверх,вниз (аналогично)

6. Найден грандиозный способ подарить себе, любимому, аж по тысяче единиц любого вооружения! Введите любой код из пункта 5, перелистнитесь на какой-нибудь уровень из названных в третьем пункте и тут же возвращайтесь обратно на уровень, где вы были, когда выбирали оружие. Согласитесь, тысячи пузырьков хватит надолго...

Но это только для Мегадрайва, владельцам SNESа придется долго набирать код [Select,X,X, X,X,X,X,Select] для достижения ощутимого результата.

7. И, напоследок, код Debug Mode — A,B,C,C,B,A,B,B. Кроме кучи червяков, он вряд ли вам чего-то принесет, но одно это при умелом использовании позволит вам узнать все (или почти все) о тяжкой жизни червяка Джима, подлой жизни Пси-Кроу, до жути разнообразной жизни коров и немного о жизни вообще.

Напоминаем, все указанные коды надо набирать в режиме паузы. Успешный ввод комбинации отмечается звуковым сигналом.

Eler Cant & Jason

special thanks to
Великий ДЖИМаньяк
Роман Еремин

НЕТ ПРОБЛЕМ & NO PROBLEMS

8 бит



Barbie
В этой игре я нашла несколько потайных комнат: в квадрате с буквой «В» в конце 1-го уровня, в подарочной упаковке в 3-ем уровне прямо перед боссом, в горшке с цветком в начале 5-го уровня, в квадрате с буквой «В» в середине 1-го уровня

Татьяна Огнева
г Москва



Ghast'n'Gablins
Хотите играть дальше в виде лягушки? Тогда в первом уровне, на кладбище, подойдите к круглому камню и постреляйте по нему, пока не появится птица, которая потом превратится в шарики. Но помните, когда вы будете играть лягушкой, вы не сможете стрелять.

Андрей Алексеев
г Москва

Bird Fighter
В борьбе с боссами можно использовать супероружие, показатель которого расположен в нижней строчке с надписью POWER. Вид оружия определяется количеством заполненных клеток в этой строке
1 клетка — огненный кулак,
2 клетки — лазер,
3 клетки — электрошоковая атака,
4 клетки — энерговолна.
Используется оружие кнопкой «Start». Если нажать джойстик вниз и «Start», то робот произведет атаку плечами.

Алексей Волков
г Луховицы,
Московская обл

Ghast Busters 3
Ловушка ставится кнопкой «Start». Сделав это, сразу отбегайте, чтобы самому не попасться в ловушку

Капрал Dwayne Hicks
г Москва

Mickey Mouse 3
В 21 номере мы писали о находке-вопросе москвича Максима Курылы, который нашел некую комбинацию нажатий кнопок U,U,D,D,L,R,L,R,B,A, где U — up (вверх), D —down (вниз), L—left (влево), R — right (вправо), но не смог определить, «с чем ее едят». Подсказку мы нашли в письмах *Антона Кинева из пос Петровка Красноармейского р-на Челябинской области и Dr Megadrive из поселка городского типа Переяславка, что под Хабаровском.* Оказывается, если набрать эту комбинацию на заставке, а затем нажать «Start», игра перейдет в усложненный и ускоренный режим

Ред

Crazy Island
Подобрав приз с изображением призрака, вы, нажатием кнопки «Select», сможете превратиться в здоровенного первобытного бугая

Demon Tornado г Вологда

Flight af Intruder
При изучении карты боевых действий иногда нажатием кнопки «Select» можно отказаться от выполнения второстепенных миссий

Demon Tornado г Вологда

Gald Medal Challenge
В марафоне на первом отрезке поставьте скорость 22км/час, а на остальных по 19км/час, и вы не только победите, но и установите рекорд

Автор не известен

Max Warriar (Isolated Warrior)
Пароли на уровень HARD
1 4989, 2 3396, 3 4126, 4 7589, 5 9801, 6 0666, 7 1192

Данила и Илья Дмитриевы
г Москва

Jaws
Чтобы пройти эту игру, вам потребуется накопить как можно больше ракушек. Затем нужно ходить на яхте из порта в порт и накапливать мощность оружия «POW» (максимум — 9). Когда вы это сделаете, начинайте разыскивать акулу. Убейте ее под водой. Затем внизу экрана появится нос вашей яхты, а вдалеке — плавник акулы. Подпустите акулу на минимальное расстояние и нажмите кнопку «А». Акула выскочит из воды, в этот момент нажмите «В», нос яхты вонзится в акулу. Проделав так несколько раз, вы покончите с «Челюстями».

Автор не известен

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

World Rally Championship

❷マG フソ ロ オレ Q オ≒ヒ
❸ClソルＮ ソトメワ レ ロオレ ロヤ≒ワ
❹LKノフ ソヨサル ソレトメ ワソロオ LQ ス≒ ソ
❺サコルン ヨセトノ ソソヨサ ルソントメワルロ オLQチ ≒ス
❻Pルレン ソヘウル ソヨセト ノソソヨ サルソソ トメワン ロオLQ ヨチ≒ス
❼ユQルン ワヨツル ソソヤウ ルソヨセ トノソソ チナルン ソトメワ ソロオレ Qノ≒ス
❽ソロルン ソモハル ソワヨソ レソソヘ ウルソヨチセトノソ ソヨワル ソソトメ ワソロオ LQ≒ ワ
❾ラセルソニホス ソソモハ ルソワヨ ツルもソソ ヘウルソ ヨセトノ ソソヨサ ルソソト メワソロ オレQL ≒ワ
❿ワロルン ワヨツル ソホセモ ルソソモ ルソワ ヨルレソ ソヘウル ソヨセト ノソソヨ サルソソ トメワソ ロオLQ エ≒ス

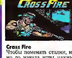
Дмитрий Гриценко г. Алма-Ата

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Lethal Weapon
Если взять бронежилет и поменять героев, то бронежилет сохранится в течение всего уровня и его можно будет использовать в борьбе с боссом

Алексей Волков
г Луховицы,
Московская обл





Crass Fire
Чтобы поменять стадии, нужно до начала игры нажимать «Select». Сколько раз нажмешь, такая стадия и будет

Дм Синенко
г Киреевск,
Тульская обл

Heavy Barrel
Чтобы поменять уровни, нужно на двух джойстиках нажать на «A» и на «B». И в зависимости от уровня джойстик вниз, влево или вправо, причем на первом джойстике еще на «Select» и «Start»

Алексей Карташов
г Чита

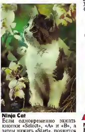


Nyankles (Rackin's Cat)
Если нажать «Start», а затем на все кнопки одновременно, можно попасть на выбор уровней, премиальный этап и в магазин

Николай Норваткин
г Тольятти

Flappy
Пароли
5 4NADA, 10 MATUI;
15 0MORI, 20 OK8MA,
25. YO4DA, 30 MA2N0,
35 MORII, 40 KA582,
45 H8SHI, 50 MEGV3

Лобышев MAX
г Улан-Удэ



Ninja Cat
Если одновременно зажать кнопки «Select», «A» и «B», а затем нажать «Start», появится надпись SOUND — вы можете прослушать 82 мелодии

Алексей Сисюрко
п Москаленка,
Омская обл

Ninja Turtles 2
Начало игры с 10 жизнями Пока горит заставка, нажмите вверх, вправо, вправо, вниз, вниз, вниз, влево, влево, влево, влево, B, A.

Сугах г Москва

LHX Attack Chapper
Пароли
1. CAAAIFA, 2 CAAAOGA

Пип г Москва

Warld Cup Soccer
Нажимая джойстик влево, вверх и кнопку «B», можно переставлять игроков

Вадим Юзжалин,
Владимир и Алексей
Атрошенко
г Новокузнецк

Rackman 4
Пароль замка
A1 A4 B5 D4 E2 E6

М К и М А г Москва

Trog
Играя один, поставьте вариант игры для двоих Пусть «второй» умрет, а вы продолжайте играть до тех пор, пока у вас не кончатся CONTINUE и не останется одна жизнь Теперь переключитесь на второго игрока, и вы продолжите игру с его запасом CONTINUE

Андрей Кочкасов
г Ульяновск

Werewalf 2
(Werewolf: The Last Warrior)
Чтобы сделать прыжок назад, нажмите одновременно обе кнопки «Турбо».
Для высокого прыжка нажмите вверх и, затем, «Турбо-B»

Александо Воробьев
г Ессентуки

Adventure Island 2
Переключение стадий Пока горит заставка нажмите вправо, влево, вправо, влево, A, B, A, B и «Start»

Сугах г Москва

Сколько этапов в играх?
Aladdin — 7,
Ferrari — 16,
Fighting Road — 7,
Joe & Mac — 5x2,
Lethal Weapon — 9,
Rainbow Islands — 7
(по 4 подэтапа в каждом),
Silk Worm — 9, Super Mario Bros 2 — 32

Вадим Крылов
г Таллин, Эстония

MegaDrive™

The Adventures of Botman & Robin
Пропуск уровня на паузе нажмите B, A, вниз, B, A, вниз, влево, вверх, C

Просто Серега, ред

Dynomite Heoddy
Выберите пункт OPTIONS и нажмите «Start», а затем нажмите B,A,B,C,B и опять «Start» Вы посмотрите все заставки игры

Из «Dr Oxygen's Super Book of Games' Secrets & Descriptions»

Ecco The Dolphin 2
В некоторых уровнях игры встречаются кристаллы, помогающие пройти игру при поражениях Ударьте в кристалл волной, он изменит форму — это означает, что после вашей гибели вы сможете начать игру с этого места

Алексей Тюняев, Евгений Баженов г Москва





Aloddin
В пустыне отыщите уши Микки Мауса Теперь, если Аладдин пристроит свою голову к этим ушам, он получит жизнь

Валерий Корнеев, ред

Batmon Forever
Удар в горло (если около вас два противника, герой стукнет их головами)

вправо, вправо + B

Бросок

вправо, вправо, влево + B

Ломание руки

вправо, вправо, вниз + B

Для выполнения этих приемов необходимо подобраться к противнику практически вплотную Это сделать довольно сложно, но стоит того ведь если прием получится, противник лишится трети своей «линейки»

Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред

Batmon Forever
Как на втором уровне получить три жизни и новое оружие Когда вы во второй раз поднимитесь на лифте, быстро влезьте на его крышу и выстрелите гарпуном вверх Вы попадете в секретную зону, где, убив врагов и дойдя до двери выхода, вернитесь назад Здесь вы найдете жизнь Вторая секретная зона (последняя на этом уровне) обнаружится после следующей поездки на лифте После того, как вы слезете с его крыши, идите вправо и, когда дойдете до конца уровня, получите еще две жизни и новое оружие

Денис Невский г Москва

Caal Spot
Обычно во всех уровнях этой игры вы находите своего брата в самом конце Исключение — уровень 9 (Back to the Wall) В самом конце уровня пройдите своего брата, запрыгните по пузырькам наверх и найдете две комнаты с монетами

Алексей Тюняев, Евгений Баженов г Москва

Micro Mochines
Бесконечная жизнь B, вниз, C, вниз, вверх, вниз, влево, вниз

Юрий и Виталий Ромашовы п Запрудня, Московская обл

Micro Mochines
Усиление эффекта инерции C, вверх, влево, вправо, A, B, A, C

Увеличение скорости вверх, вниз, A, B, влево, вправо, C, START

Увеличение сложности влево, вправо, влево, вправо, вверх, вниз, START, вниз

Просто Серега, ред

Splotterhouse 2
Коды 2 EDK NAI ZOL LDL
3 IDO GEM IAL LDL
4 ADE XOE ZOL OME
5 EFN VEI RAG ORD
6 ADE MAI WRA LKA
7 EFN XOE IAL LDL
8 EDK VEI IAL LDL

Sega Мэн г Москва

Streets of Roge
(Bore Knuckle)

Когда появится надпись GAME OVER, нажмите влево, влево, B, B, B, C, C, C и «Start» Это позволит вам продолжить игру

Big Ninja Авиагородок, Краснодар

Shaq Fu
Кровавый режим В OPTIONS нажмите A,B,C,B,A

Виктор Макеев г Калининград, Московская обл



Shoq Fu
В режиме DUEL можно выбрать любое понравившееся вам место Для этого нажмите влево+B

В режиме STORY, помимо схваток с главными злодеями Сеттом и Чудовищем (Beast), вы можете насладиться победами над их двойниками На первом острове в самом низу есть маленькая пещерка с лестницей Там вас поджидает двойник Чудовища Двойника же Сета вы найдете на втором острове, внизу, в развалинах

Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред

Streets of Roge 3
(Bore Knuckle 3)

Возможность играть Victy На заставке нажмите «Start», а затем «B», вверх и «Start» одновременно

Из «Dr Oxygen's Super Book of Games' Secrets & Descriptions»

Sylvester & Tweety
Переключение этапов На заставке нажмите следующую комбинацию кнопок A, A, B, C, C, A, вверх, C, C, C, вверх

Просто Серега, ред

Sonic 2
При наборе 7 изумрудов вы можете стать супер Соником Для этого соберите 50 колец и подпрыгните

E Nigma г Нарва, Эстония

Sonic 2
Супер Соник Зайдите в меню выбора стадий (как это сделать, опубликовано в номере 21) и прослушайте по очереди следующие мелодии в sound test 4,1,2,6,1,9,9,2,1,1,2,4

Затем наведите на ту зону, на которой вы хотите играть и, зажав кнопку A, нажмите START

Просто Серега, ред

Sonic & Knuckles
Если вы в конце первого акта первой зоны (MUSHROOM HILL ZONE, act 1) убьете босса на последней секунде (TIME 9 59), то вам в TIME BONUS дадут 100000 премиальных очков!

Из «Dr Oxygen's Super Book of Games' Secrets & Descriptions»

Worlock
Пароли 2 SNGDN,
3 BGSTR, 4 PLEUP,
5 PGBRL, 6 BLDVN,
7 DINSJ, 8 NRVDA,
9 NLYDG, 10 BTBYS,
11 SPKNS, 12 PRDIG,
13 SCFSH

Антон Миронов г Мурманск

Zombies Ate My Neighbaurs
На коробке написано, что в игре 55 уровней, но это с учетом «Credit Level» (после 48 уровня) и 6 бонусов Чтобы попасть на бонус-уровень, нужно взять черный квадратик со знаком вопроса, тогда бонус появится после завершения уровня

Александр Строчилин п Кубинка, Московская обл

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Bio Hazard Battle
Возможность выбора уровня. На экране с заставкой SEGA нажмите кнопку «С» и, не отпуская ее, нажмите вверх, вправо, вверх, вверх, вправо, вправо, вверх, вниз, вниз, влево, вверх, вниз, вверх. Затем «Start».

Степан Жариков г. Краснодар

Ecco The Dolphin
В 14 уровне две крутящиеся вверх спирали разноцветных шаров подскажут вам, что нужно будет вернуться в прошлое и найти один недостающий шар. Это придется сделать в 20 уровне. Подскажу, что это будет шар красного цвета.

Евгений Румянцев, Бурмакино, Ярославская обл.

Aladdin
Для того, чтобы пройти седьмой уровень, не обязательно лететь на ковре-самолете до конца, можно просто врезаться два раза в один и тот же «кирпич», и уровень пройден.

Александр Гордеев и Сергей Белов г. Йошкар-Ола, Марий-Эл

Road Rash 2
Если ваш соперник замахнулся на вас цепью или дубинкой, немедленно нажмите кнопку «С» — заберете у него оружие.

Алексей Мерзляков г. Красноярск

Michael Jackson's Moonwalker
Если на вас напало сразу с дюжину противников, нажмите и держите кнопку «А» до тех пор, пока вы и все ваши враги не начнут «танцевать» под Майкла Джексона. После танца большинство ваших врагов погибнет.

Алексей Прокопьев г. Москва

FIFA International Soccer
Пароли на матчи команды RUSSIA (Россия, по-нашему).
Отборочный тур: D00CJDM8, D00CJKM3, D00CJBMBY.
1/8 финала: D00CJZMDN.
1/4 финала: D00CJ5MD0V.

Максим Гвоздев г. Печора, респ. Коми

Gods
Несколько советов.

1-й мир 2-й этап. Чтобы достать ключ для третьего этапа, надо отнести два горшка в комнату «Story».

2-й мир 1-й этап. Чтобы опустить платформу с ключом, нужно отнести в комнату 3 кристалла и вставить их в пустые места.

4-й мир 3-й этап. Чтобы пройти этот этап, в коридоре с тремя рычагами возьмите ключ (нажмите на второй рычаг) и откройте выход вниз (выключить второй рычаг и нажать на первый). Провалитесь вниз и зайдите в дверь — вы окажетесь в сокровищнице, где найдете ключ к последнему поединку.

Александр Яковлев г. Новгород

Jurassic Park
Чтобы Грантом пройти последний уровень, нужно сделать следующее. Дойдя до комнаты с двумя рэпторами, в них не стреляйте (это бесполезно, только разозлишь их), а нажимайте кнопку «А» до тех пор, пока у вас в левом верхнем углу не появятся красные квадратные гранаты. Затем, встав между двумя динозаврами, киньте гранату так, чтобы она перелетела через динозавра и попала по меньшему скелету. Затем проделайте то же самое с большим скелетом. Когда со скелетов упадут все кости, киньте гранату в любую сторону — и уровень пройден.
Чтобы пройти динозавром эту же комнату, нужно подойти к большому скелету и трижды ударить по камню.

Big Man г. Москва

Jungle Book
Изменение цветов.
A,B,B,A,C,A,B,B

Просто Серега г. Москва

Lethal Enforces 2. Gun Fighters
Если играете со световым автоматом, его можно перезарядить, выстрелив мимо экрана.

Captain America г. Одесса, Украина

Robocop 3
В игре можно досрочно закончить этап, если одновременно нажать кнопки «А», «В», «С» и «Start». Заранее предвидя негодующие письма тех, у кого этот прием не получится, сообщаю, что у меня этот фокус тоже получается через раз.

Дмитрий Ларин г. Липецк

Soldiers of Fortune
Пароли: 1. GVWJPGIGHLVK,
2. GBDGPJBVNZT9,
3. QG0G9ZSN97WZ.

Руслан Гарифуллин г. Нижневартовск, Тюменская обл.

Shinobi 2 (Super)
В конце игры вас будет поджидать очень подвижный робот, с вас ростом. Чтобы легче было его победить, нужно, когда у вас кончается энергия, сделать себе харакири. Тогда, хоть вы и разок умрете, но и у робота отнимется энергия, а вы вновь появитесь с полной энергией. А если вы позволите ему убить вас, то после вашего «воскрешения» у робота опять будет полная энергия.

Николай Ермаков, Владимир Карлашов г. Подольск, Московская обл.

Ranger X (Ex Ranzo)
Чтобы добыть шестое секретное оружие, надо примерно в середине высотного здания разбить все окна.

Reptile г. Москва

Sonic The Hedgehog
При заставке с названием игры нажмите вверх, вверх, вниз, вниз, вверх, вверх, вверх, вверх. У вас будет 40 жизней.

Алексей Макаров г. Москва

Sunset Riders
В режиме OPTIONS в разделе прослушивания музыки поставьте музыку ОЕ, а потом поставьте режим одного или двух игроков. Теперь у вас 99 кредитов.

Dr Megadrive п. Переяславка, Хабаровский край

Thunder Force 3
Получение полного оружия. Нажмите на паузу и, зажав «Турбо В», крутите крестик джойстика по часовой стрелке.

Просто Серега, ред.

MegaDrive™

Toxic Crusaders
Когда количество жизней у какого-нибудь игрока станет равным нулю, нажмите «Start», и жизней будет снова три штуки.

Александр Панов
г Северск, Томская обл.

Best of the Best
Код наивысшего развития сил: 445WVBVHNW

Люп п Обухово,
Ногинский р-н, Московская обл.

Urban Strike
Пройдите первый уровень и запишите пароль на второй. Теперь меняя первую цифру (букву) пароля, можно выйти на все уровни игры.

Сергей Добрынин г Москва

Wimbledon Championship Tennis
Пароли 1 326-189-193,
2 349-325-593, 4 415-435-116.

Дмитрий Зноев
п.Казия, Кировский р-н,
Ленинградская обл

MiG-29
Если вы набрали 10000 очков, можете катапультироваться и перейдете на следующий уровень.

Георгий Семенов,
Сергей Камышанский
г Москва

Top Gear 2
KUFG 4KU4 PHZ2 9GXT

Олег Косматов
г Москва

Zero the Kamikaze Squirrel
Во время игры нажмите «Start» и наберите:
A,C,вправо,A,B — выбор уровня,
B,вверх,B,B,A — бессмертие

Степан Жариков г Краснодар

Mutant League Football
Пароли игр чемпионата:
2 1C5C32SL1B
3 1CF11111M
4 1CK11111H

Евгений Абраменко
г Южно-Сахалинск

Super Nintendo™

Alien 3
Коды уровней
2 QUESTION,
3 MASTERED,
4 MOTORWAY,
5 CABINETS,
6 SQUIRREL.

Даишев М.
г Санкт-Петербург

Zool
Чтобы получить 10 жизней, на паузе нажмите вправо+B, влево+B, вниз+A, вверх+A.
Но еще проще получить неограниченное количество жизней: на паузе нажмите одновременно вверх и A.

Степан Жариков
г Краснодар

Sparkster
Последний пароль на VERY HARD
кристалл, кристалл, кристалл, кристалл
яблоко, банан, пусто, пусто
пусто, яблоко, яблоко, пусто.
Хотите посмеяться? Держите нажатой кнопку «Y» в течение 40–50 секунд, и двигатели Спракстера выйдут из строя на несколько секунд, а сам он обуглится.

Из «Dr Oxygen's Super Book of Games' Secrets & Descriptions»

Donkey Kong Country
Одинокий банан (не гроздь!), висящий в уединенном месте — верный признак того, что здесь бонус.

Серега Соловьев
п Потошино, Московская обл

Tiny Toon
На уровне сложности Easy у вас не заканчиваются Continue.
С помощью этого кода вы сможете играть только на бонусах: Elmyra, Shirley, Koyot.

Просто Серега, ред

Michael Jordan. Chaos in the Windy City
Нажав «Start», войдите в PASSWORD и наберите пароль: K7QDQGPRZQ9. После этого наведите джойстик на OK, и нажмите «Start». После сигнала, вы попадете сразу на карту, где в зависимости от того, куда поедете на eltrain'e (налево/направо), попадете или на фабрику, или в лабораторию. Менять мячи можно кнопкой «R».

Olga Zenkowich
г Москва

Tiny Toon. Buster Busts Loose
Боссов надо уничтожать с умом, а не тупой силой. Например, фиолетового пса Dizzy Devil совсем не нужно бить, а следует накормить до отвала всей едой, какая есть в комнате, где он находится. Делается это так: лбом, в стиле Марио, подбейте блюдо с едой, стоящее на конвейере, так, чтобы оно попало Диззи прямо в рот. Скоро он наестся всяких яств, захрапит и откроет вам путь на второй уровень.

Из «Dr Oxygen's Super Book of Games' Secrets & Descriptions»

Flashback
Пароли уровня сложности Expert
Уровень 2 — JNGLQ
Уровень 3 — HNYTM
Уровень 4 — KUNF
Уровень 5 — DWMGH
Уровень 6 — STBRM
Уровень 7 — RDBQLR

Лена
г Москва

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Дубков Константин (г. Екаринбург), Бодягины Екатерина и Анна (г. Москва), Сьянов Александр (г. Москва), Беляев Андрей (г. Москва) - 6 рисунков, Грачиков Сергей (г. Железнодорожный), Еремин Роман (ред.), Сидельников Владимир (пос. Шапово)

NON STOP! Играем без перерыва!

ПЕРЕЧЕНЬ ОПИСАНИЙ ИГР, ОПУБЛИКОВАННЫХ В НОМЕРАХ 23-25

(О) — описание, решение, (А) — анонс, новость, (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем», (арх) — из архива журнала, ред — сотрудник редакции

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid

1944
№24 с 89 (НП)
Михаил и Илья Косаревы, г Москва
№25 с 89 (НП)
Юрий Труханов г Магнитогорск

Addams Family 2
№23 с 92 (НП)
Demon, г Вологда

Aladdin
№23 с 18 (О)
Сергей Козлов г Санкт Петербург, РБШ-17М, ред.
№23 с 90 (НП)
Андрей Баляшов, г Москва

Astyanax
№24 с 89 (НП)
Феликс Торчинов г Санкт Петербург
№25 с 21 (О) (начало)
ElerCant ред

Attack of the Killer Tomatoes
№25 с 89 (НП)
Den Fighter г Ростов на-Дону

Barbie
№24 с 88 (НП)
Аня Кулашова и Таня Рыбалко г Екатеринбург

Batman
№23 с 92 (НП)
Gamer, г Волгоград

Batman Returns
№24 с 88 (НП)
Demon г Вологда
№25 с 90 (НП)
G M г Елгава, Латвия

Battle Tank 2
№25 с 89 (НП)
Иван Майоров г Москва

Battletoads Double Dragon
№23 с 91 (НП)
Андрей Никулин, г Мурманск
№24 с 89 (НП)
Станислав Филимонов г Москва
№25 с 89 (НП)
Сергей Клюков г Нижний Тагил

Bird Man 3 (Dinosaur Fighter, Bird Dragon)
№24 с 89 (НП)
Blaster г Санкт Петербург

Biroer
№25 с 89 (НП)
Сергей Кузнецов г Белев, Тульская обл

Bucky O'Hare
№23 с 90 (НП)
Wise Dragon & Alien, г Рязань
№24 с 22 (О) (начало)
Eler Cant ред
№25 с 12 (О) (окончание)
Eler Cant, ред

Captain America
№23 с 90 (НП)
Captain America, г Одесса Украина

Captain Skyhawk
№23 с 91 (НП)
Demon, г Вологда

Castlevania 2
№23 с 92 (НП)
Undertaker, г Ташкент Узбекистан
№25 с 90 (НП)
Илья Тронь г Дубна

Chip & Dale 2
№23 с 90 (НП)
Sub-Zero г Москва
№24 с 89 (НП)
Алексей Шарапов Андрей Уракин г Щелково Московская обл
№25 с 89 (НП)
Иван Скоробулатов г Жуковский Московская обл

Chip & Dale 3
№24 с 88 (НП) SkeletoR г Омск

Clu Clu Land
№23 с 92 (НП)
Максим и Настя Беккер, п Щапово, Подольский р н, Московская обл.

Contra
№25 с 89 (НП)
Павел Громотков г Тамбов

Contra Force (Super Contra 6)
№23 с 90 (НП) г Новокузнецк
№24 с 89 (НП)
Георгий Макунин г Кузнецк-12, Пензенская обл

Crocodile Sir
№25 с 10 (НП)
Александр Артеменко г Торжок
№25 с 90 (НП) Алексей Борунов п Давыдово Орехово-Зуевский р н, Московская обл

Devil Boy
№25 с 88 (НП)
Роман Никонечный г Невельск Сахалинская обл

Digger
№23 с 91 (НП) Demon, г Вологда

Disneyland (Adventure in the Magic Kingdom)
№25 с 90 (НП) Badman г Уфа

Double Dragon
№23 с 92 (НП) Вадим Ильин, г Казань

Double Dragon 3
№23 с 92 (НП)
Вадим Ильин, г Казань

Double Dribble
№24 с 88 (НП)
Sub-Zero г Москва

Dragon Fighter
№23 с 91 (НП)
Сергей Бирюков, г Чита
№25 с 89 (НП)
Шурик Б г Мытищи Московская обл

Duck Tales
№24 с 89 (НП)
Николай Наркаткин, г Тольятти

Duck Tales 2
№23 с 90 (НП)
Вадим Семенов г Ноябрьск, Тюменская обл
№24 с 88 (НП)
Паша и Дима г Москва

Dunk Heroes
№25 с 89 (НП)
Владимир Терехов г Москва

Меня зовут **Дубовицкий Дима.** Я с огромным удовольствием читаю ваш журнал. Если бы вы не написали коды «The Lost Vikings» и не рассказали об игре «Aladdin», я бы их никогда не прошел до конца. Огромное вам спасибо!!! Ваш журнал хорошо оформлен, и он мне очень-очень-очень нравится.

Fatal Fury 2
№25 с 87 (НП) G Dragon, ред.

Fire Fighter
№23 с 90 (НП)
Captain America, г Одесса, Украина

Flappy
№25 с 90 (НП)
Лобышев MAX г Улан-Удэ

Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy
№25 с 51 (О) G Dragon, ред

Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak
№23 с 91 (НП) Константин Кузнецов, г Рига, Латвия
№25 с.51 (О) G Dragon, ред

Frankenstein
№23 с 92 (НП) Сергей Телешов, г Кострома

Friday, the 13th
№23 с 84 (О) G Dragon ред.

Fruit Fox (Banana Prince)
№24 с 88 (НП) Александр Щербак г Облучье, Хабаровский край

Getaway
№23 с 91 (НП) Вячеслав Шорохов г Улан-Удэ
№24 с 89 (НП) Сергей Пенцов, г Пенза

Ghost'n Goblins
№23 с 92 (НП) Сергей Коровин г Владивосток

Guardian Legend
№24 с.88 (НП) Константин Игнатьев г Москва

Gun DEC
№24 с 9 (О) Константин Носырев, ред.
№25 с 89 (НП) А С Родин г Коммунар Гатчинский р-н, Ленинградская обл

Gun-Nac
№25 с 90 (НП) Сергей Перков г.Москва

Gun Smoke
№24 с 88 (НП) SkeletoR г Омск

Gyrodine
№23 с 90 (НП)
Сергей Черепанов, г Нижний Тагил

Hell Fire
№24 с 89 (НП)
Андрей Данилов, г.Кузнецк

Holy Diver
№24 с 18 (О)
Константин Носырев ред.

Home Alone 2. Lost in New-York
№23 с.90 (НП)
Вадим М. Лончин, г Оренбург
№24 с 89 (НП)
Александр Артюх г Сибай Башкортостан

Hook
№24 с 72 (О) G Dragon, ред

The Hunt for Red October
№23 с 90 (НП)
Jerky Boy г.Магнитогорск

Ice Climber
№23 с 92 (НП)
Street Fighter и Sub Zero г Юбилейный, Московская обл

Ikari
№24 с 88 (НП)
SkeletoR г Омск
№25 с 89 (НП)
Алексей, г Белгород

James Bond Jr.
№23 с 12 (О) (начало)
Eler Cant ред.
№24 с 14 (О) (окончание)
Eler Cant ред

James Pond
№25 с 89 (НП)
Сергей Кузнецов г Белев Тульская обл

Kage
№23 с 90 (НП)
Сергей Соловьев, г Москва
№24 с 88 (НП)
Рубен Барсегян г Североморск Мурманская обл
№25 с 90 (НП)
Шурик Б г Мытищи, Московская обл

Karnov
№24 с 88 (НП)
Сергей Ермаков г Москва
№25 с 89 (НП)
Михаил Шакирский Константин Морозов г Нижний Новгород

Kid Kool
№23 с 91 (НП)
Contra-Man г Пермь

Krusty's Fun House
№25 с 89 (НП) Александр Архипов г Климовск Московская обл

Kung Fu
№23 с 91 (НП)
А В Лаптев, г Кирово Чепецк Кировская обл.

Layla
№24 с 89 (НП)
Алексей г Курск

Legendary Wings (Wings)
№24 с 89 (НП)
Дмитрий А., г Ростов на Дону
№25 с 90 (НП) S A I. п Москаленко, Омская обл

Lemmings
№23 с 90 (НП) г Ижевск

Lethal Weapon
№25 с 89 (НП) King г Москва

Lickle
№24 с 88 (НП)
Gayver г Брянск

Lode Runner
№23 с 92 (НП)
Сергей Крылов г Санкт Петербург

Metal Gear
№24 с 89 (НП)
Евгений Ломтев г Новосибирск

Milk & Nuts
№25 с 89 (НП) SkeletoR г Омск

Mortal Kombat 2
№23 с 22 (О) Агент Купер ред
№25 с.87 (НП) G Dragon, ред.

NARC
№23 с 90 (НП)
Катя Юдина п Перхушково Московская обл.
№24 с 89 (НП) Сергей Пушкин г Саранск

New Son Son
№23 с 92 (НП)
Максим Семенов, Калининградская обл
№25 с 89 (НП)
Партнер Константина Шурубова г Краснодар

Nigel Mansell's World Championship
№25 с 90 (НП)
Дарт Вейдер г Боровичи, Новгородская обл.

Ninja Turtles 2
№24 с 88 (НП) Алексей Шарапов Дмитрий Уракин г Щелково, Московская обл

Over Horizon
№25 с 89 (НП) Demon г Вологда

Pinball
№23 с 92 (НП) В С Леонин г Ногинск Московская обл

Probotector
№23 с 90 (НП) Дмитрий Силкин г Хабаровск

Psy Buster
№25 с 89 (НП) Алексей г Курск

Race America
№23 с 91 (НП) Gamer Nik г Москва

Rockman 4
№25 с 89 (НП) Red Hawk г Волгоград

Rockman 5
№25 с.89 (НП) Рома К г.Рязань

Saint Fighter
№24 с 89 (НП) Виталий Стебунов, г Москва

The Simpsons. Bart vs Space Mutants
№24 с 89 (НП) SkeletoR г Омск

Snow Bros.
№23 с 91 (НП) Little Samson г Клин, Московская обл
№23 с 92 (НП) Алексей г Белгород

Soccer Fight 2
№23 с 92 (НП) Владислав Зипков, г Химки, Московская обл

Strider
№23 с 92 (НП) Дмитрий Кузнецов г Москва

The Terminator 2
№23 с 90 (НП) Юрий Кокшуров г Сосногорск респ Коми
№24 с 88 (НП) Роман Герман г Москва

Thunder Bird (Carnival Summer)
№23 с 90 (НП) Руслан Кулиев, г Москва

Tiger-Heli
№23 с.90 (НП) Midnight Rider, г Щелково Московская обл

Tiny Toon
№23 с 92 (НП) Midnight Rider, г Щелково Московская обл
№25 с 89 (НП) Иван Скоробулатов г Жуковский, Московская обл.

Tiny Toon 2
№25 с 90 (НП) Саша В г Москва

Tiny Toon 4
№24 с.88 (НП) Mortal Kombat г Москва

TMNT Tournament Fighters
№23 с 91 (НП) Midnight Rider г Щелково Московская обл

Tom & Jerry
№24 с 88 (НП) Андрей Иванов г Орел

Vice Project Doom
№23 с 92 (НП) Роман Кочнев, г Москва

Ultimate Stuntman
№24 с 88 (НП) Demon, г Вологда

Werewolf 2
№25 с 18 (О) G Dragon, ред.

Zombie Nation
№23 с 91 (НП) М.Доужинин г Челябинск

Раздел 2. Игры для Megadrive™, Megadrive 2, Mega-Ken

Addams Family
№23 с 93 (НП)
Дмитрий Марков г Пушкино Московская обл

After Burner 2
№23 с 93 (НП)
Николай Пилюшенко г Киев, Украина

Aladdin
№23 с 94 (НП) Александр Семенов г Ковдор, Мурманская обл
№24 с 90 (НП) Андрей Суслов, г Нижний Новгород

Alien 3
№23 с 94 (НП) Просто Серега, г Москва

Batman Forever
№24 с 51 (О) Агент Купер ред.
№25 с 88 (НП) Eler Cant агент Купер ред.

Batman Returns
№24 с 90 (НП) Сергей Королев, г Москва

Battletech
№23 с 93 (НП) Captain America г Одесса Украина

Boogerman. A Pick and Flick Adventures
№23 с 27 (О) Александр Артеменко г Торжок РБШ-17М ред.
№25 с 92 (НП) Александр Артеменко г Торжок РБШ-17М ред.

Bonkers
№25 с 36 (О) Просто Серега, ред.

Bubba'n'Stix
№23 с 94 (НП) Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва
№24 с 90 (НП) Михаил Ч., г Москва

Bubble & Squeack
№25 с 91 (НП) Максим Лазаренков г Москва
№25 с 91 (НП) Владимир Тубольцев г Лобня Московская обл

Castlevania: New Generation
№23 с 93 (НП) Евгений Кучеренко г Севастополь Крым

Comix Zone
№23 с 40 (О) Агент Купер ред
№25 с 91 (НП) Валерий Корнеев ред

Cosmic Spacehead
№23 с 93 (НП) Иван Тарасов г Воронеж

Desert Demolition
№23 с 30 (О) Eler Cant. ред.

Desert Strike
№24 с 90 (НП)
Сергей Королев г Москва

Earth Worm Jim
№23 с 93 (НП)
Просто Серега, г Москва
№24 с 90 (НП)
Дмитрий Калясин г Череповец

Earth Worm Jim 2
№25 с 30 (О)
Роман Еремин ред

Ecco The Dolphin
№23 с 94 (НП)
Sega Man г Москва

Evander «Real Deal» Holyfield's Boxing
№23 с 93 (НП)
Masterboy г Москва

F-15 Strike Eagle 2
№23 с 93 (НП)
Константин Пивцов, г Санкт-Петербург

FIFA Soccer 95
№25 с.90 (НП)
Дмитрий Сахаров г Санкт-Петербург

Flashback
№24 с 90 (НП)
Марат Нигаметзянов, г Москва
№24 с 90 (НП)
Джек-Потрошитель, г Ульяновск

Generations Lost
№25 с 90 (НП)
Владимир Тубольцев г Лобня Московская обл

Gods
№23 с 93 (НП)
Mortal Hunter г Калининград Московская обл

Golden Axe
№24 с 92 (НП)
Mortal Hunter г Калининград Московская обл

Golden Axe 3
№24 с 92 (НП)
Евгений Лебедев г Советская Гавань, Хабаровский край
№25 с 91 (НП) Артем Астредин г Юбилейный, Московская обл

Incredible Hulk
№23 с 93 (НП)
Анатолий Лавров, г Владивосток

Indiana Jones. The Last Crusade
№25 с 90 (НП)
Mortal Hunter г Калининград, Московская обл

James Pond 2
№25 с 91 (НП)
Александр Строчилин п Кубинка Московская обл.

Jungle Book
№23 с 93 (НП)
Лена Шишкина г Москва
№25 с 90 (НП)
Александр Забелло г Москва

Jungle Strike
№24 с 91 (О) (этапы 6-9)
Big Boss, ред.

Jurassic Park
№25 с 91 (НП) Валерий Корнеев г Москва

Lotus Turbo Challenge
№24 с 90 (НП) Extra Ball г Москва

Mary Shelley's Frankenstein
№25 с 40 (О) Eler Cant, ред.

Mega Turrican
№25 с 91 (НП)
Lord CyberDemon & The Spider Mastermind, мегасупергигафанаты из Зеленограда

Mickey Mania
№24 с 90 (НП) Игорь Шлома, г Москва

Mortal Kombat 3
№23 с 88 (НП)
Агент Купер ред.
№24 с 87 (НП)
Агент Купер ред.

Mr. Nutz
№23 с 93 (НП)
Дмитрий Алешечкин, г Ульяновск

NBA JAM Tournament Edition
№25 с 28 (О)
Белов Шур, ред.

NHL-96
№23 обложка (А)

Pitfall
№23 с 94 (НП) Просто Серега, г Москва
№25 с 88 (НП) G Rayden, г Саратов
№25 с 88 (НП) Виталий Гречишкин г Пушкино Московская обл

Road Rash 2
№24 с 90 (НП) Robocop, г Омск

Robocop vs Terminator
№23 с 93 (НП)
Helpman г Москва
№24 с 90 (НП)
Серега и Антон г Воронеж
№24 с 92 (НП)
Просто Серега г Москва

Rolling Thunder 3
№23 с 93 (НП)
Mortal Hunter, г Калининград, Московская обл

Samurai Spirits
№24 с 48 (НП)
Александр Макаров, Артем Сафарбеков ред

Shadowrun
№25 с 91 (НП)
Александр Трофимов г Москва
№25 с 91 (НП)
Александр Макаров, Артем Сафарбеков ред

Shaq Fu
№25 с 48 (О)
Александр Макаров, Артем Сафарбеков ред

Shinobi 2 (Super)
№23 с 93 (НП)
Lord CyberDemon & The Spider Mastermind, мегасупергигафанаты из Зеленограда

Skeleton Krew
№25 с 90 (НП) Александр Попов г Киров

Soldiers of Fortune
№23 с 37 (О) Big Boss, ред.

Sol Feace
№23 с 93 (НП)
Марат Актаев, г.Алма-Ата, Казахстан

Sonic 3
№24 с 92 (НП)
Владимир Терехов, г Москва

Spirou
№23 с 46 (О) Duck Wader ред

Stargate
№24 с 40 (О) Eler Cant, Агент Купер ред

Street Fighter 3. Special Champion Edition
№23 с 93 (НП)
Lord CyberDemon & The Spider Mastermind мегасупергигафанаты из Зеленограда
№25 с 87 (НП) G Dragon ред

Tiny Toon. Buster's Hidden Treasure
№25 с 90 (НП)
Ярослав Сорокотяга п/о «Институт полиомиелита», Московская обл

Tom & Jerry
№24 с 92 (НП)
Виктор Егоров г Люберцы Московская обл
№25 с 91 (НП) Александр Воробьев г Ессентуки

True Lies
№24 с 90 (НП) Антон Костиков г Москва

Weaponlord
№23 обложка (А)

Wiz'n'Liz
№23 с 94 (НП)
Андрей Браков, г Тула
№24 с 90 (НП)
Суперстар, г Пермь

Wolverine
№24 с 90 (НП)
Алексей Прокопьев г Москва

Wrestlemania
№24 с 34 (О) Big Boss ред

Zero the Kamikaze Squirrel
№24 с 30 (О)
Дмитрий Марков, г Пушкино, Московская обл
№25 с 91 (НП) Дмитрий Марков г Пушкино Московская обл

Zombies Ate My Neighbours
№25 с 91 (НП) Денис Анисимов г Кола Мурманская обл

Zoom
№23 с 94 (НП) Андрей Корнеев г Москва

Просто Серега, держи пять! Big Boss, аналогично! Ваши приколы здорово помогли мне в прохождении игр. Мое мнение о вашем издании Великий D — МОЯ планета!
Dr.Megadrive п.Переславка, Хабаровский край

Продолжая следовать уже несколько банальной традиции, скажу «Великий D» — потрясный журнал. Для вас это рутинная работа, но для читателя — целый мир, бросающий спасательный круг его приставке, которой он вообще бы не пользовался, если бы не было вашего журнала
С Великим уважением к Великому Дракону
Melany

Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

Aladdin
№23 с 94 (НП)
Георгий Семенов Сергей Камышанский, г Москва

Asterix & Obelix
№23 с 68 (О) Duck Wader, ред.

Batman Returns
№23 с 94 (НП) Просто Серега, г Москва

Battle Cars
№25 с 92 (НП) Dr Oxygen г Москва

Choplifter 3
№25 с 92 (НП) Илья Родионов г Подольск Московская обл

Donkey Kong Country
№24 с 92 (НП)
Михаил Великанов Александр Полунин ст Нахабино Красногорский р-н, Московская обл
№25 с 92 (НП) Dr Oxygen г Москва

Flashback
№25 с 61 (О) Lord Hanta, ред.

Ghoul Patrol
№23 с 64 (О) Агент Купер ред

Judge Dredd
№24 с 68 (О) Lord Hanta ред

Killer Instinct
№25 с 68 (О) Просто Серега ред

Michael Jordan. Chaos in the Windy City
№25 с 92 (НП) Михаил Зорин г Москва

Mortal Kombat 3
№23 с 88 (НП)
Агент Купер ред.
№24 с.87 (НП)
Агент Купер ред.

Mr. Nutz
№25 с 70 (О) Просто Серега ред.

NHL-96
№23 обложка (А)

Pitfall
№25 с 88 (НП)
Сергей Тимешев г Москва

Rise of the Robots
№24 с 92 (НП)
Просто Серега, г Москва

Robocop vs the Terminator
№25 с 92 (НП)
Михаил Зорин г Москва

Starwing (Star Fox)
№23 с.55 (О)
Валерий Поляков, ред.

Super Battle Tank
№25 с 92 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind мегасупергигафанаты из Зеленограда

Super Ghouls'n Ghost
№23 с 94 (НП) Просто Серега, г Москва

Super Mario All-Stars: Super Mario Bros.
№24 с 67 (О) РБШ-17М ред

Super Mario Kart
№23 с 94 (НП) Lord CyberDemon & The Spider Mastermind мегасупергигафанаты из Зеленограда

Super Strike Eagle
№25 с 92 (НП)
Михаил Зорин г Москва

Syndicate
№24 с 62 (О)
Duck Wader ред.
№25 с 92 (НП)
Просто Серега ред

Weaponlord
№23 обложка (А)

Wing Commander
№23 с 58 (О)
Duck Wader ред.

Yoshi's Island
№24 с 59 (О) Lord Hanta, ред

Раздел 4. Игры для для других компьютеров и приставок.

Asterix & Obelix (GB)
№23 с 73 (О) 3D Pasha, ред.

English for Children (IBM PC)
№25 с 26 (О) Николай Абрамов, ред.

Fade to Black (SPS)
№23 обложка (А)

Jumping Flash (SPS)
№23 обложка (А)

Mortal Kombat 1,2,3 (все приставки)
№25 с 78 (О) Агент Купер ред.

Theme Park (Sat)
№23 обложка (А)

Автокурсы (IBM PC)
№24 с 46 (О) Николай Абрамов, ред

КРОССВОРД

Автор кроссворда **Сугак г.Москва**
Все ответы на английском языке
* обозначает промежуток между словами

ОТВЕТЫ НА КРОССВОРД ИЗ "ВЕЛИКОГО D" № 25.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ

1. COOL SPOT
2. ZOMBIES
3. MORTAL KOMBAT
4. PAC ATTACK
5. LION KING
6. LEMMINGS
7. PITFALL
8. BUBSY
9. EEK THE CAT

ПО ВЕРТИКАЛИ

1. SPIDER MAN
2. CYBERNATOR
3. FIFA SOCCER
4. JURASSIC PARK
5. LOST VIKINGS
6. GHOUL PATROL
7. SHAQ FU
8. TRUE LIES
9. AXELAY
10. SIM CITY

По горизонтали

1. Спаситель Готэм-сити **2.** Босс игры "Earth Worm Jim 2" **3.** Один из вертолетных страйков **4.** Вторая часть имени крутого "парня", который отправился в Голливуд **5.** Самый популярный мордобой **6.** Игра, где везде анархия, грязь, и сопли размазаны по стенам **7.** Мордобой на мотоциклах **8.** Игра, в которой вы уничтожаете монстров на Марсе **9.** Один из четырехруких красавчиков игрового сериала "Mortal Kombat" **10.** Ниндзя Джо Мусаши — главный герой игры... **11.** Игра... Fodder **12.** Популярная игра — автогонки

По вертикали

1. Героический червяк **2.** Игра, в которой Конрад Харт ждет, что его озарит вспышка памяти **3.** Игра, где ваша "одежда" — киберкостюм **4.** Старый добрый и до сих пор популярный боевик на 8-битке **5.** Русское народное название 8-битной Нинтендо **6.** Только твои подвиги в джунглях могут спасти твоего отца **7.** Друг Бэтмена **8.** Игра с Брюсом Ли в главной роли **9.** Всем известный итальянский водопроводчик **10.** Дама — персонаж "Mortal Kombat" **11.** Игра, в которой вы ходите по комиксам **12.** Они поедают моих соседей

СПАСИБО

В статьях номера использованы материалы, которые прислали в редакцию следующие читатели: Лиза Петрова, г Москва, Анастасия Яманова, г. Усть-Кут Иркутской области, Максим Карелин, г. Новокузнецк Кемеровской области, Кирилл Охотин, Москва, Вадим Сабановский, Ростов-на-Дону, Captain America, г.Одесса, Raptor, Москва Александр Ходячий, Москва.
Особая благодарность Кириллу Авакову (Москва) за файлы с иллюстрациями, предоставленные в распоряжение редакции.

ИЗВЕЩАЕМ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА!
НАШ НОВЫЙ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ:
117454, Москва, а/я 21

Авторы рисунков к статье "Тактика МКЗ" Александр Макаров и Артем Сафарбеков

Всего счастливого, продолжайте в том же духе, и пусть ваш журнал станет еще лучше, если это, вообще, возможно.
Руслан Якунин г.Александров, Владимирская обл.

Раньше я не читал ни книг, ни журналов, полагая, что в них ничего интересного нет. Но ваш журнал меня победил! Теперь я читаю, но не только его, но и многие другие журналы и книги. Но все равно — "Великий D" для меня номер 1!
Денис Станицын, г.Санкт-Петербург

Я очень люблю читать и, особенно, вас. Нет такого места, чтобы я не прочитал его в вашем журнале. А "Нет проблем" — моя любимая рубрика.
Brigand, г.Москва

Каждый, кто собирается купить какой-нибудь картридж, непременно сначала прочтет "Великий D". Тогда ошибка при покупке исключена.
Александр Трофимов г.Сыктывкар

Журнал «D»
Формат 60x90/8, печать офсетная
Сдано в набор 11.06.96 Подписано к печати 1.07.96

Верстка «КАМОТО» — Россия
Изготовление фотоформ — Тел. 285-88-79, Факс 285-16-87
Издательский центр Техника молодежи
Печать — Финляндия

Великий Dракон представляет: журнал «D»

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредитель ООО "КАМОТО"
Генеральный директор **Леонид Потапов**
Главный редактор **Валерий Поляков**
Главный художник **Зоя Жарикова**
Зам. главного редактора **Вадим Захарьин**

Авторский коллектив редакции:
Максим Алаев
Марат Асанов
Виктор Базанов
Павел Барыкин
Александр Белов
Николай Виноградов
Роман Еремин
Роман Ерохин
Александр Казанцев
Валерий Корнеев
Александр Макаров
Алексей Пожарский
Артем Сафарбеков
Павел Соболев
Сергей Спирин
Владимир Суслов
Илья Фабричников

Компьютерная верстка "КАМОТО"
Зав. компьютерным бюро **Алексей Филатов**

Оформление первой страницы обложки
Виктор Базанов, Роман Еремин, Зоя Жарикова, Алексей Филатов
Оформление четвертой страницы обложки
Роман Ерохин, Алексей Филатов

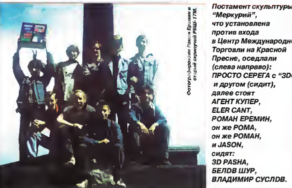
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.
Зам. директора по рекламе
Василий Селезнев

Адрес редакции *117454 Москва а/я 21*

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 014925
Редакция просит извинения у читателей за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.
Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

ЗНАКОМЬТЕСЬ!

РЕДАКЦИЯ ВЕЛИКОГО D



Фотографировали Роман Еремин и старый скрипучий РБШ-17М.

Постамент скульптуры "Меркурий", что установлена против входа в Центр Международной Торговли на Красной Пресне, оседлали (слева направо): ПРОСТО СЕРЕГА с "3DO" и другом (сидит), далее стоят АГЕНТ КУПЕР, ELER CANT, РОМАН ЕРЕМИН, он же РОМА, он же РОМАН, и JASON, сидят: 3D PASHA, БЕЛОВ ШУР, ВЛАДИМИР СУСЛОВ.

Где-то в глубинах "Аниграфа" затерялись и не добрались до "Меркурия" (и до "Макдоналдса"!) DUCK WADER и LORD HANTA. В силу огромной занятости не смогли приехать на церемонию награждения BIG BOSS, ВИКТОР БАЗАНОВ, АЛЕКСАНДР МАКАРОВ, АРТЕМ САФАРБЕКОВ, МАКС АЛАЕВ, JASON и POLYMORPH SAURONOVICH (жалко, ведь было очень интересно!), а также лично ВЕЛИКИЙ ДРАКОН (ну, это может и к лучшему — опасно, понимаешь). Редакция единодушно благодарит организаторов фестиваля "Аниграф'96" и компанию БУКА за подаренные победителям конкурса призы и подаренный всем праздник!

Пользуясь случаем, мы поздравляем Володю Суслова и Белова Шура, ставших студентами института стали и сплавов, а также (рискнем! Глаз у нас не черный!) Duck Wader'а и Агента Купера, почти поступивших на факультет журналистики МГУ (к моменту сдачи в печать этого номера им оставалось только написать сочинение, остальные оценки — пятерки!).

ВЛАДИМИР СУСЛОВ. 3D PASHA, МИХАИЛ ПРИВЕЗЕНЦЕВ АГЕНТ КУПЕР, КОНСТАНТИН ДАНИЛОВ




Наш НОВЫЙ адрес для писем:
117454, Москва, а/я 21
Рад
каждому
письму!
greatdragon.ru